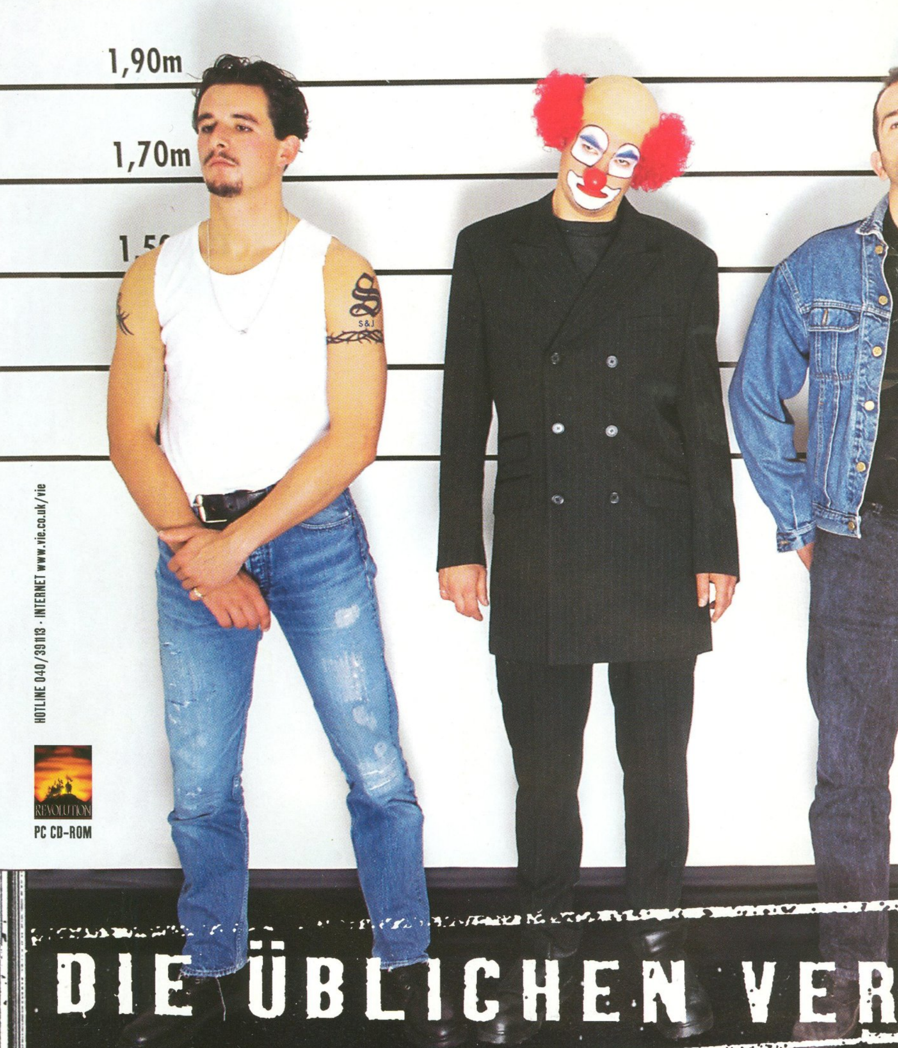
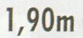


10-96 DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs
4 398039 607007 10
DM 7,– · ÖS 54,- · SFR 7,-
LFR 170,- · HFL 8,50 · LIT 10.000,-
B 12144 E
PC PLAYER
PC PLAYER
Duell der Gesetzlosen
Syndicate Wars vs. Crusader: No Regret
Betrug am Kunden?
Der große Schwindel mit 3D-Grafikkarten
Umfangreiche Tests
Neun brandneue Adventure-Spiele
Westwood Report
Alle News über C&C: Red Alert
Kurz angetestet
15 Neuheiten als Sneak Preview
Beschleunigt: Die besten GP2-Setups
Beflügelt: Das bringt ISDN für Spieler
Besessen: Adventure Baphomets Fluch
Beredsam: Interview mit Gentry Lee



DIE ÜBLICHEN VER

Wer hat die Bombe gelegt? Was verbirgt sich hinter dem mysteriösen Orden der Templer? Welche Rolle spielt der rätselhafte Clown? Nur einer kann die Rätsel dieses packenden Point 'n' Click-Adventure lösen und Baphomets Fluch für immer beenden: Sie.





Komplett in deutsch.

DÄCHTIGEN

PC-Player 7/96: Das Scrolling ist trotz SVGA supersanft und nicht so ruckelig wie bei einem LucasArts- oder Sierra-Titel.





Baphomets Fluch

Die große Pleite mit der 3D-Karte

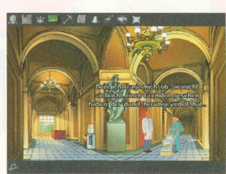
Manchmal läßt man sich von der Technik mitreißen, und manchmal klingt eine technische Erklärung so überzeugend, daß man sie ohne nachzumessen glaubt. Seit über einem Jahr gehört die PC Player zu den glühenden Verfechtern von 3D-Grafikkarten, bringt Vorberichte und stimmt die Leser auf die neue Spielegeneration ein. Schließlich sind die ersten orginalverpackten Karten im Haus, Microsoft liefert seine Direct3D-Schnittstelle aus, und wir programmieren einen einfachen Benchmark. Ein einziger Würfel soll rotieren. Was ist das Testergebnis? Nehmen wir die Originaltreiber der Hersteller, ist eine veraltete 2D-Karte schneller als das ganze 3D-Testfeld. Installieren wir Direct3D-Treiber direkt von Microsoft, läuft der Benchmark nur auf einer Karte schneller – alle anderen lassen den Würfel nicht korrekt rotieren.

Wir entschuldigen uns nicht oft bei Lesern, aber diesmal hält die Redaktion es für angebracht: All der Wirbel um 3D-Grafikkarten, an dem wir uns auch beteiligt haben, entpuppt sich als ein Sturm im Wasserglas. Der Stand der Dinge bei Redaktionsschluß ist: Keine Karte bringt Geschwindigkeitsvorteile. Die speziellen, beigelegten Spiele wie beispielsweise »Descent 2« laufen in den 3D-Versionen sogar langsamer (aber mit schöneren Texturen – nur, was bringt das spielerisch?). Daß Sie eigentlich 4 MByte Grafik-RAM brauchen, um Direct3D zu benutzen, schreibt kein Hersteller auf die Packung; mancher klebt sogar trotzdem frech ein Direct3D-Logo drauf, wahrscheinlich ohne es je ausprobiert zu haben. Und das erste Direct3D-Spiel läuft auf keiner einzigen Karte mit Hardware-Beschleunigung – na bravo!

Für uns heißt das in Zukunft: Keine 3D-Technik wird mehr empfohlen, ohne daß wir die Karte oder Software in unserem Testlabor durchgemessen und dabei eine echte Geschwindigkeitssteigerung feststellen konnten. Damit Sie selber sehen, daß Direct3D heute noch gar nichts bringt, ist unser spezieller Benchmark auf unserer Heft-CD zu finden, sowie online abrufbar (CompuServe: GO PCPLAYER, Internet: http://www.pcplayer.de). Die Testergebnisse werden wir in regelmäßigen Abständen in Tabellen zusammengefaßt wiederholen.

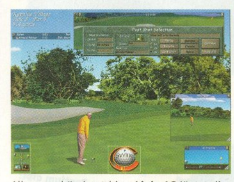
Im Winter sollen neue Chips von den Firmen Rendition und 3DFX als zweite Generation 3D »noch mehr beschleunigen«. Vielleicht klappt es ja im zweiten Anlauf ...







Fluchen erlaubt: Das Adventure **Baphomets Fluch** bietet nach langer Atempause im Genre endlich wieder Spielvergnügen pur. **122**





Alles so schön bunt hier: **Links LS** läutet die Zeit der 65536 Farben ein. Das Golfprogramm mit der besonderen Technik. **78**



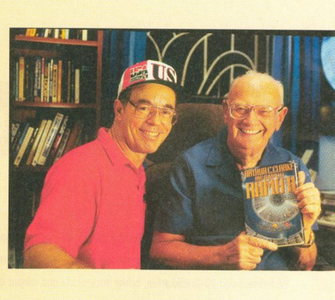


Hind zeigt mit neuen Features, wie man trotz veralteter Technik eine packende Simulation programmieren kann. **74**

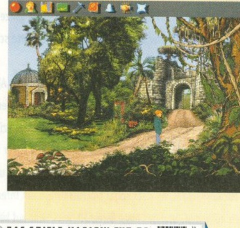


Der Flop des Monats ist kein Spiel, sondern eine Technologie: Warum **3D Grafikkarten** heute eigentlich nichts taugen ab Seite **156**

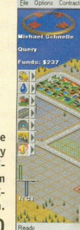




Das Science-fiction-Duo Clarke & Lee arbeitet am neuen Sierra-Adventure mit. PC Player war dabei auf Seite **28**

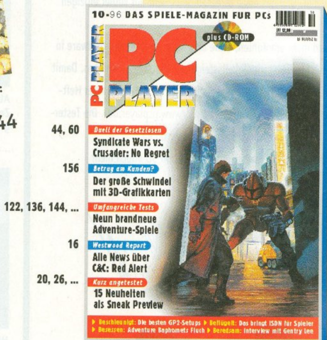


Der Adventure-Knüller für den Herbst: »Baphomets Fluch« läßt Gedanken an Indiana Jones aufkommen. **122**

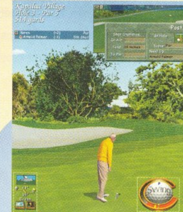


Vier Mann und eine Stadt: Die »SimCity 2000 Network Edition« stellt sich dem Hausnetz der PC-Player-Redaktion. **150**

Die schönsten Explosionen seit es den Pentium gibt: »Syndicate Wars« will leistungsstarke Hardware. **44**



44, 60 – Syndicate Wars vs. Crusader: No Regret
156 – Der große Schwindel mit 3D-Grafikkarten
122, 136, 144, ... – Neun brandneue Adventure-Spiele
16 – Alle News über C&C: Red Alert
20, 26, ... – 15 Neuheiten als Sneak Preview



Es ist nicht alles grün, was golft: »Links LS« nutzt Hi-Color-Grafik und bringt damit tolle Farbnuancen auf den Bildschirm. **78**

Aktuell

Preview: C&C 2 – Red Alert
Warten auf die Bombe **16**

Neues von Ocean
Hohe Wellen **22**

Sneak-Previews:
Toonstruck, Nihilist,
Lords of the Realms 2 .... **22**
Stratosphere, Antara,
Safecracker **26**
Blade, Evidence,
American Dream **30**
Deus, Discworld 2,
Sherlock Holmes 2 .... **34**
Perfect Assassin, Phantasmagoria 2,
Obsidian **36**

Sierra-Interview
Rendezvous mit Gentry Lee **28**

Preview: Schleichfahrt
Abgetaucht **32**

Kurzmeldungen **38**

Hitparaden **40**

Software

Online-Special
Das Surfbrett **155**

www.pcplayer.de:
PC Player online **41**

Bizarre Anwendung:
Erlebnis Entspannung **168**

Keine Panik:
ISDN und PC **166**

Bugreport **169**

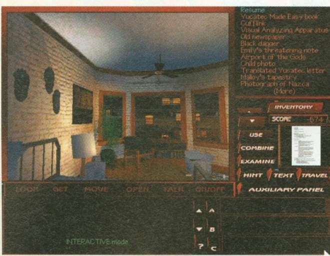
Hall of Fame:
Return to Zork **154**

Hardware

3D-Grafikkarten im Vergleich
Schlechte Karten **156**

Test: Soundkarte ViperMAX
Endlich kompatibel **162**

Test: Competition Pro 3DEE
Wackeln und knirschen **164**

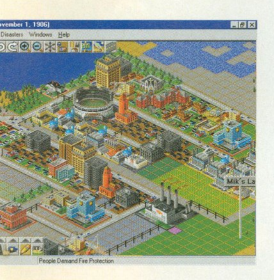


Tolpatschiger Detektiv, Amateurvideos und traumhafte 3D-Grafik: »Pandora Directive«, das Spiel der Widersprüche, auf Seite

130

Der Reinfall des Jahrhunderts? Im PC-Player-Testlabor zeigten 3D-Grafikkarten ihr wahres Gesicht. Keine Beschleunigung in Sicht auf Seite

156





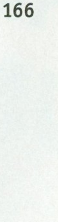


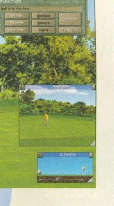
Ist Ihnen das neue Modem immer noch zu langsam? Mit ISDN geht es rund dreimal schneller. »Keine Panik« verrät, was Sie über digitales Telefonieren wissen sollten.

166

Mehr Videos, gleiches Spiel: »Crusader: No Regrets« wäre eigentlich nur eine gute Missions-Disk. Warum steht ausführlich auf Seite

68







Brandaktuelle Infos aus Las Vegas: Was sich bei »Alarmstufe Rot«, dem C&C-Nachfolger, alles ändert, sehen Sie auf Seite

16

Special

Syndicate Wars
Der Test 44
Die Tips 48

Lighthouse
Der Test 54
The Making of 58

Spiele-Tests

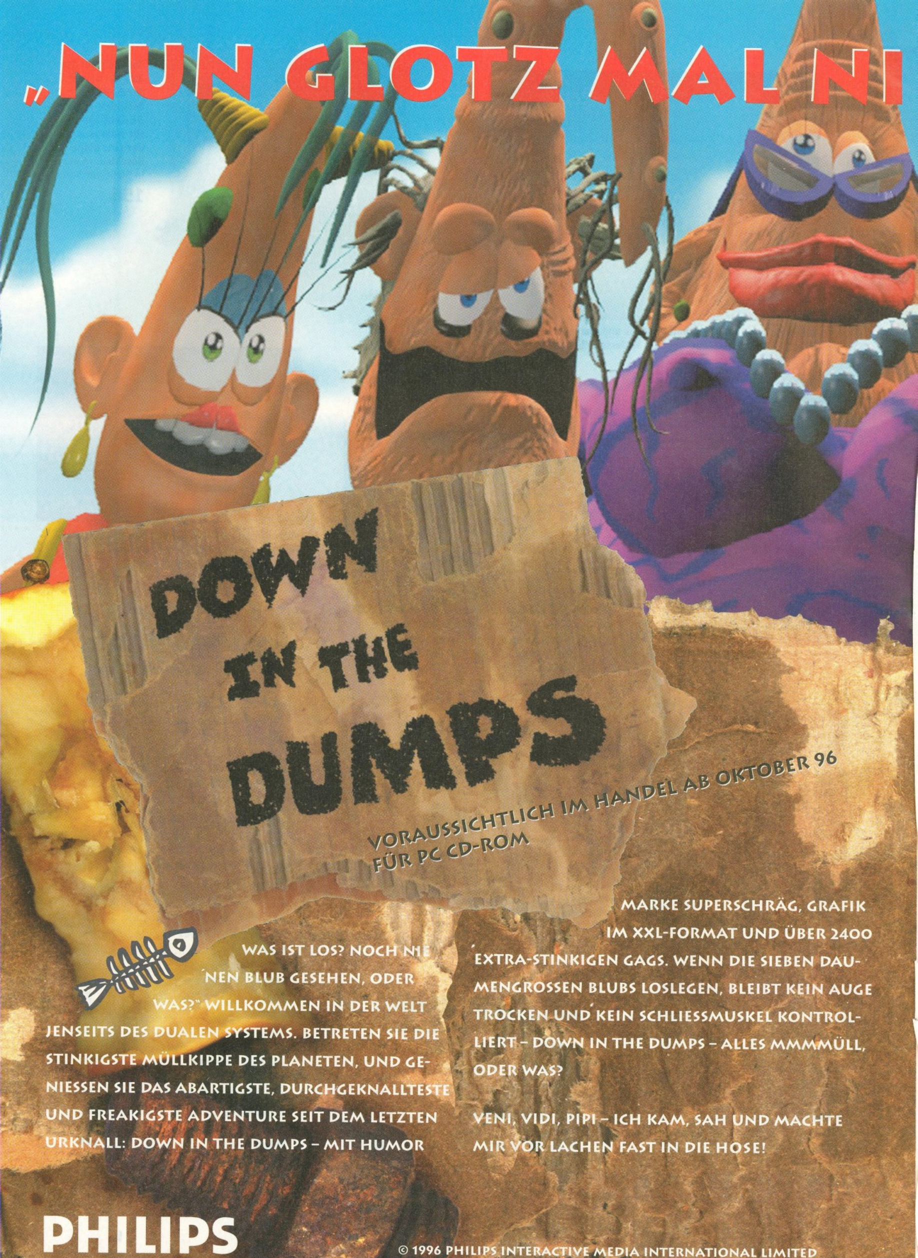
3D Pinball: Creep Night 148
Absolute Pinball 152
Baphomets Fluch 122
Civil War General 66
Crusader: No Regret 68
Gene Machine 126
Gene Wars 60
Golden Gate Killer 134
Hind 74
Links 78
Milo 138
Olympic Games 82
Pandora Directive 130
Puppen, Perlen und Pistolen 142
Sim City 2000 Network 150
Speed Rage 72
Striker '96 84
Terror Trax 140
Three Skulls of the Toltecs 146

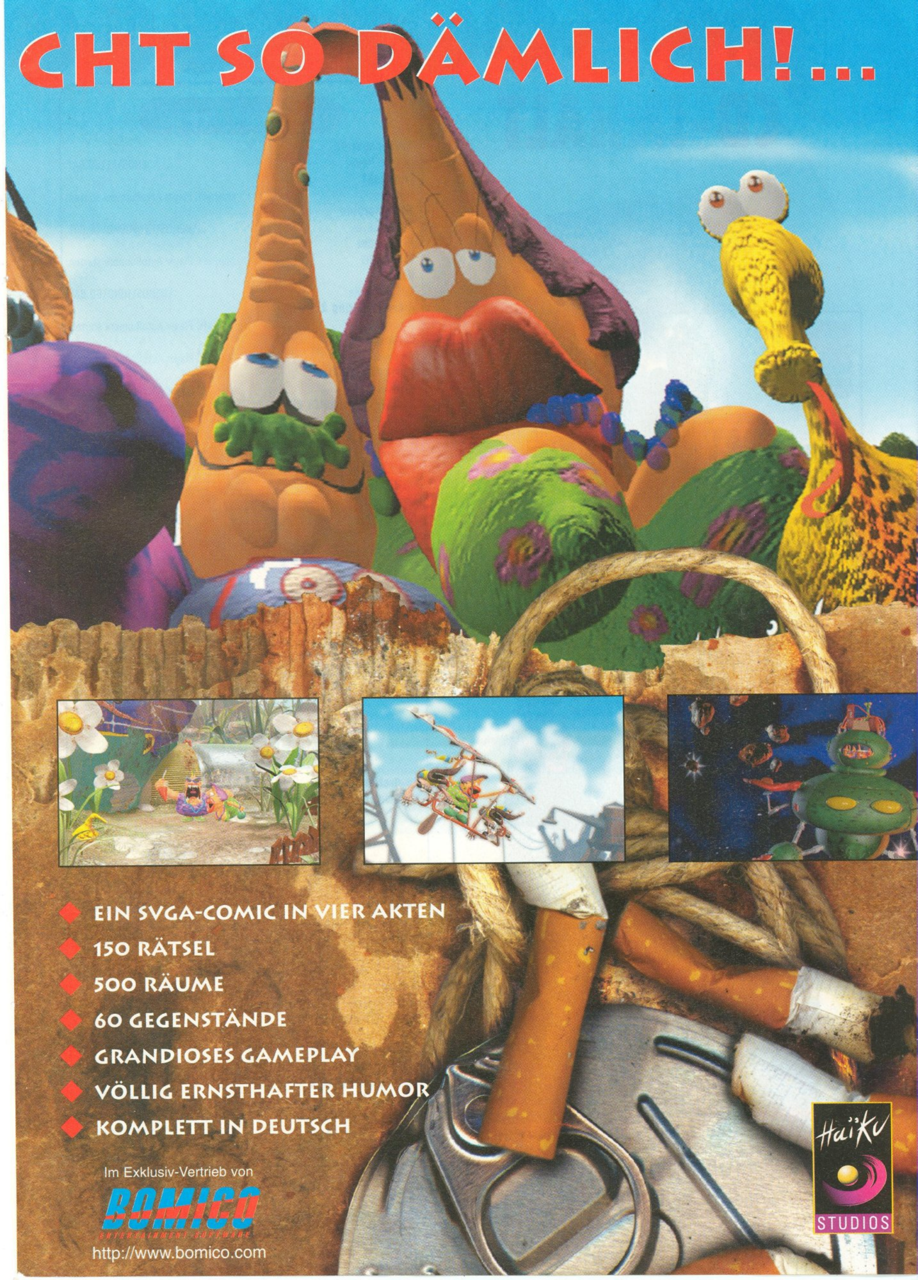
Tips & Tricks

Afterlife 170
Cyril Cyberpunk 170
Elk Moon Murder 174
Grand Prix 2 180
NBA Jam T.E. 172
Shellshock 170
Space Hulk 2 172
Stonekeep 172
Virtual Corperation 172
War Craft 2:
Beyond the Dark Portal, Teil 2 184

Rubriken

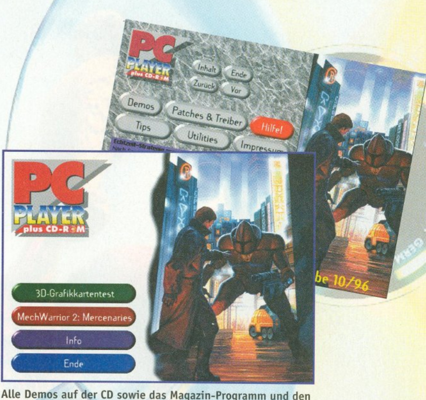
CD-ROM Inhalt 12
Editorial 7
Finale 200
Impressum 40
Inserentenverzeichnis 193
Leserbriefe 196
PC Player Index 43
So werten wir 42
Vorschau 199


„NUN GLOTZ MAL NI
DOWN IN THE DUMPS
VORAUSSICHTLICH IM HANDEL AB OKTOBER 96
FÜR PC CD-ROM
WAS IST LOS? NOCH NIE
NEN BLUB GESEHEN, ODER
WAS?" WILLKOMMEN IN DER WELT
JENSEITS DES DUALEN SYSTEMS. BETRETEN SIE DIE
STINKIGSTE MÜLLKIPPE DES PLANETEN, UND GE-
NIESSEN SIE DAS ABARTIGSTE, DURCHGEKNALLTESTE
UND FREAKIGSTE ADVENTURE SEIT DEM LETZTEN
URKNALL: DOWN IN THE DUMPS – MIT HUMOR
MARKE SUPERSCHRÄG, GRAFIK
IM XXL-FORMAT UND ÜBER 2400
EXTRA-STINKIGEN GAGS. WENN DIE SIEBEN DAU-
MENGROSSEN BLUBS LOSLEGEN, BLEIBT KEIN AUGE
TROCKEN UND KEIN SCHLIESSMUSKEL KONTROL-
LIERT – DOWN IN THE DUMPS – ALLES MMMMÜLL,
ODER WAS?
VENI, VIDI, PIPI – ICH KAM, SAH UND MACHTE
MIR VOR LACHEN FAST IN DIE HOSE!
PHILIPS
© 1996 PHILIPS INTERACTIVE MEDIA INTERNATIONAL LIMITED



CHT SO DÄMLICH!...
EIN SVGA-COMIC IN VIER AKTEN
150 RÄTSEL
500 RÄUME
60 GEGENSTÄNDE
GRANDIOSES GAMEPLAY
VÖLLIG ERNSTHAFTER HUMOR
KOMPLETT IN DEUTSCH
Im Exklusiv-Vertrieb von
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE
http://www.bomico.com
Haiku
STUDIOS

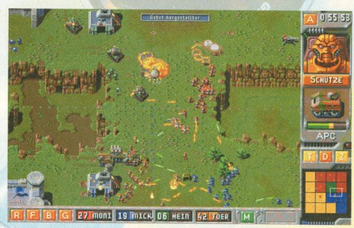
CD-INHALT



Alle Demos auf der CD sowie das Magazin-Programm und den DatenPlayer starten Sie am einfachsten über unsere Menü-Systeme unter MS-DOS und Windows.



Der Krieg der Syndikate geht weiter; und zwar noch lauter, noch härter und mit noch mehr 3D-Grafik. Die Demo von »Syndicate Wars« installieren Sie am einfachsten über das DOS-Menü-System.



Die Bitmap-Brothers haben wieder zugeschlagen. Diesmal haben sie sich an »Z«, einer Echtzeit-Strategie-Konkurrenz zu »Command & Conquer« und »Warcraft 2«, gewagt.

Spielbare Demos

F1 Manager 96
DOS, 70 MByte — \DEMOS\F1\GO.BAT
Fire Fight
Windows 95 — über »PC Player AutoRunner« starten
Gene Machine
DOS, 3 MByte — \DEMOS\GENEDEMO\GO.BAT
Hellbender
Windows 95 — über »PC Player AutoRunner« starten
Hind
DOS, 70 MByte — \DEMOS\HIND\GO.BAT
Indy Car Racing 2
Windows — über »PC Player AutoRunner« starten
Laser Blocks
Windows — über »PC Player AutoRunner« starten
Music Maker 2.0
Windows — über »PC Player AutoRunner« starten
Pinball Construction Kit
Windows — über »PC Player AutoRunner« starten
Road Rash
Windows 95 — über »PC Player AutoRunner« starten
Schleichfahrt
DOS, 17 MByte — \DEMOS\SFDEMO\GO.BAT
Syndicate Wars
DOS, 24 MByte — \DEMOS\SYNWARS\GO.BAT
Z
DOS, 8 MByte — \DEMOS\Z\GO.BAT

Selbstablaufende Demos

Grafiken und Animationen zu Lighthouse
Windows 95 — über »PC Player AutoRunner« starten
Rendezvous im Weltraum
Windows — über »PC Player AutoRunner« starten

Windows-Magazin

3D-Grafikkartentest — **4:05**
Mechwarrior 2: Mercenaries — **0:19**

Patches

Chaos Overlords
Update — \PATCHES\CHAOS
Descent und Descent 2
Patch für die CyberBoy-3D-Brille — \PATCHES\DESCENT
Elisabeth I.
Update — \PATCHES\ELISABTH
F1 Manager 96
Patch auf Version 1.11 — \PATCHES\F1MANA96
Hereos of Might and Magic
Windows-95-Update — \PATCHES\HEREOS
Pole Position
Update — \PATCHES\POLEPOS
Pro Pinball: The Web
Patch auf Version 1.52p — \PATCHES\WEBALT
Patch auf Version 1.52p — \PATCHES\WEBNEU
Patch auf Windows 95 — \PATCHES\WEBW95
Patch auf Windows 95 mit DirectX 2 — \PATCHES\WEBW95DX



Programme

CBench
neuer 3D-Benchmark für MS-DOS \PROGRAMM\CBENCH

CDT 1.15
CD-ROM-Tool \PROGRAMM\CDTOOLS

PC Player Direct3D-Benchmark No.1
3D-Benchmark für Windows 95 und DirectX \PROGRAMM\D3DBENCH

DCC 4.1
PC-Player-Version des DOS-Dateiprogramms \PROGRAMM\DCC41PCP

Game Wizard 3.0
Spiele-Utilitie \PROGRAMM\GAMEWIZ

nVidia-Grafikkarte
Testprogramm für PCI-Bus \PROGRAMM\NVIDIA

PCXDUMP 9.3
Bildschirm-Capture-Programm \PROGRAMM\PCXDUMP

PICEM 3.2
Bildbetrachter \PROGRAMM\PICEM

VGA-Benchmarks
verschiedene Grafik-Benchmarks \PROGRAMM\VGABENCH

Hilfen für Spieler

DatenPlayer Deluxe
Testdatenbank mit den neuen Wertungen
über »PC Player AutoRunner« starten

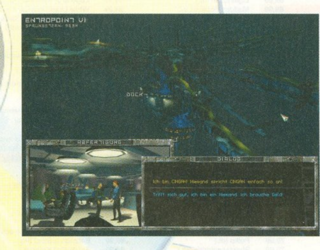
KartenPlayer: Professor Tim
Alle Levels von Professor Tim über »PC Player AutoRunner« starten

Audio-Tracks

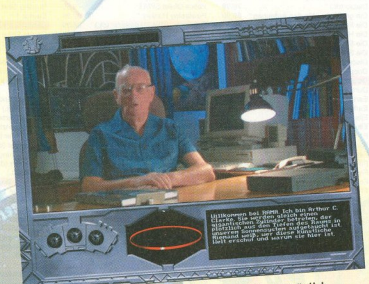
Track 2: aus technischen Gründen Stille **0:12**
Track 3: Schleichfahrt **3:28**



Ballern was das Zeug hält mit »Fire Fight«. Die Demo läuft nur unter Windows 95 und installiert DirectX gleich mit.



Blue Byte geht baden, aber nur im übertragenen Sinne. Das neue Untersee-Spiel mit Echtzeit-3D-Grafik hat das Zeug zu einem Knüller zu werden.



Science-fiction-Altmeister Arthur C. Clarke höchstpersönlich kommentiert die Preview zu »Rendezvous im Weltraum«. Das Spiel entstand nach den Vorlagen seiner »Rama«-Bücher.

SO BENUTZEN SIE DAS CD-ROM

Alle DOS-Demos starten Sie am besten von unserem DOS-Menüprogramm aus. Wechseln Sie dazu am besten von DOS aus auf das Laufwerk der CD, und tippen Sie START. Die Demos erreichen Sie, wenn Sie auf die Taste »DEMOS« klicken. In unserem DOS-Programm finden Sie außerdem Hinweise auf die Shareware-Programme, die Patches und die Spielstände, die wir auf dieser Ausgabe der CD veröffentlicht haben.

Spiele-Demos für Windows 3.1 oder Windows 95 starten Sie am einfachsten von unserem »PC Player AutoRunner« aus. Unter Windows 3.1 müssen Sie dazu das Programm »AUTORUN« im obersten Verzeichnis der CD ausführen. Unter Windows 95 legt dieses normalerweise von selbst los, sobald Sie die CD in das Laufwerk einlegen.

Mit diesem Mini-Menü starten Sie auch unsere Spiele-Datenbank »DatenPlayer Deluxe«. Weitere Informationen finden Sie, wenn Sie im »PC Player AutoRunner« auf die Taste »Lies Mich!« klicken.

Bei Problemen mit der CD können Sie Anfragen an folgende E-Mail-Adresse richten
cdrom@pcplayer.mhs.compuserve.com
oder per Post oder Fax direkt an den Verlag.

Etwas für Musik-Freunde und solche, die es werden wollen: Auf dieser CD finden Sie die 2.0er-Demoversion von »Music Maker«. Einfach Samples aneinandersetzen und Spaß haben beim Musizieren.

PC-Games

PC-Games	CD
Abuse (dt.)	69,99
Addams Family Pinball *	79,99
Afterlife	74,99
AH-64D Longbow (dt.)	89,99
AH-64D Longbow Mission Disk *	**39,99**
Airbus 2 (Win95, dt.) *	79,99
Alien Incident (dt.) *	59,99
Alien Trilogy *	89,99
Alone in the Dark Trilogy (dt.)	69,99
Ancient Empires (dt.)	79,99
Anvil of Dawn (dt.)	79,99
Ascendancy (dt.)	59,99
A.T.F. (dt.)	89,99
A.T.F. Mission Disk (dt.) *	39,99
Atripolis 2097 (dt.) *	69,99
Azrael's Tears (dt.) *	79,99
Bad Mojo (dt.)	69,99
Baku Baku Animal (dt.)	59,99
Baldies (dt.) *	69,99
Baphomets Fluch (dt.) *	79,99
Battle Arena Toshinden (dt.)	69,99
Battle Cruiser 3000 AD (dt.) *	69,99
Battle Isle 3 (dt.)	79,95
Bazooka Sue *	89,99
Biing! (dt.)	69,99
Bleifuss 2 *	**69,99**
Bug! *	59,99
Capitalism (dt.)	79,99
Chaos Overlords (Win95, dt.) *	79,99
Chartbreaker (dt.) *	69,99
Chessmaster 5000 (dt.) *	79,99
Chronicles of the Sword	79,99
Civil War General (dt.) *	79,99
Civilization 2 (dt.)	79,99
Clandestiny (dt.) *	79,99
Comm.& Conquer 1 (dt.)	79,99
Comm.& Conquer 1 (SVGA, dt.) *	89,99
Comm.& Conquer 2 (dt.) *	89,99
Comm.& Conquer Mission Disk (dt.)	25,99
Complete Onside Soccer	89,99
Conquest of the New World (dt.)	79,99
Crusader – No Regret (dt.) *	69,99
Cyberia 2 (dt.)	89,99
Cyber Gladiators (dt.) *	69,99
Cyberstorm (dt.) *	79,99
Daggerfall – Elder Scrolls 2 (dt.) *	**99,99**
Deadline	39,99
Deadly Skies *	79,99
Death Gate *	79,99
Demonworld *	89,99
Der Planer 2 (dt.) *	79,99
Der Produzent (dt.) *	79,99
Descent 2 incl. limit. 3D-Mauspad	79,99
Destruction Derby	99,95
Diablo (dt.) *	79,99
Die gr. Schlacht in den Ardennen *	69,99
Die Fugger 2 (dt.)	79,99
Die Hard Trilogy (dt.) *	79,99
Die Schlümpfe (dt.)	69,99
Die Siedler 2 (dt.)	69,99
Discworld (dt.)	89,95
Doppelkopf (dt.)	39,00
Down in the Dumps (dt.) *	**79,99**
Dungeon Keeper (dt.) *	79,99
Earthsiege 2: Skyforce (dt.)	79,99
Earthworm Jim 2 incl. 1 (dt.)	69,99
Elisabeth I. (dt.)	89,99
Elk Moon Murder *	79,99
F1 Manager '96 (dt.)	79,99
Fantasy General (dt.)	69,99
Fast Attack (dt.)	69,99
FIFA Soccer '96 (dt.) AKTION!	59,99
Flying Corps (dt.) *	89,99
Formula 1 Grand Prix 2 (dt.)	99,99
FPS Baseball '96	69,99

PC-Games	CD
Fritz 4 (Schach)	139,99
FS Flugsimulator 5.1 (dt.)	119,95
FS Scenery Europe 2	69,99
Gabriel Knight 2 (dt.)	89,99
Gearheads (dt.)	49,99
Gender Wars	79,99
Gene Machine *	**69,99**
Gene Wars (dt.) *	89,99
Golden Gate Killer (dt.) *	69,99
Gothic Machines *	69,99
Grand Prix Manager (dt.)	59,99
Guts 'N' Garters (dt.) *	89,99
Hanse *	39,99
Hardline (dt.) *	69,99
Harpoon MM Admiral's Pack *	79,99
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	69,99
Hattrick Wins! (Ikarion) *	79,99
Heart of Darkness *	99,99
Hexagon Kartell (dt.) *	99,99
Holiday Islands (dt.) *	89,99
Holmes 2: Rose Tatoo (dt.) *	89,99
Hugo	69,99
Into the Void (dt.) *	79,99
Lands of Lore 2 (dt.) *	99,99
Lighthouse (dt.) *	89,99
Madden Football '97 *	69,99
Mad TV 2 (dt.) *	79,99
Magic the Gathering *	89,99
Manic Karts	39,99
Martini Racing	25,99
Master of Orion 2 (dt.) *	89,99
Maxx (dt.) *	79,99
McLaren at LeMans (dt.) *	**89,99**
Mechwarrior 2: Mercenaries (dt.) *	89,99
Mechwarrior 2 Expansion Pack	39,99
Megarace 2 (dt.) *	59,99
Monopoly	69,99
Moto X *	79,99
Mutation of J.B. (dt.) *	99,99
Myst (dt.)	69,95
NBA Live 96	89,99
Need for Speed Special Ed. (dt.)	89,99
NHL Hockey '97 *	79,99
Normality Inc. (dt.)	79,99
Nuke It *	49,99
Olympic Games	69,99
Olympic Soccer *	69,99
Orion Burger *	69,99
Pandora Akte (dt.) *	79,99
PBA Bowling	59,99
Petko (dt.) *	69,99
Phantasmagoria (dt.)	99,99
Pinball Time Bomb *	59,99
Pole Position (dt.)	89,99
Police Quest SWAT	79,99
Powerplay Hockey *	69,99
Privateer – The Darkening (dt.) *	**89,99**
Project Paradise *	89,99
Pro Pinball – The Web	49,99
Quest for Glory Collection	69,99
Rebel Assault 2 (dt.)	89,99
Return Fire (dt.)	79,99
Riddle of Master Lu (dt.)	89,99
Ridge Racer *	59,99
Ripper (dt.)	79,99
Road Rash *	89,99
Safecracker *	89,99
Schatten über Riva (DSA 3, dt.) *	39,99
Schleichfahrt (dt.) *	89,99
Scorched Planet *	69,99
Sens. World of Soccer Euro Ed.	59,99
Shannara (dt.)	79,99
Shell Shock (dt.)	79,99
Silencer (dt.) *	69,99
Silent Hunter (dt.)	79,99
Silent Thunder (dt.)	79,99
Sim City 2000 Collection (dt.)	99,95
Sonic CD *	**59,99**
Space Academy *	79,99
Space Bucks (dt.)	69,99
Space Hulk – The Blood Angels	89,99
Speed Haste	59,99
Speed Rage	69,99
Spud (dt.)	69,99
StarCraft (dt.) *	89,99
Starfighter 3000	89,99
Star Trader (dt.) *	69,99
Star Wars Collection: *Rebel Assault, X-Wing, Star Wars Screen Saver*	59,99
Stefan Effenbergs: Der Coach *	79,99
S.T.O.R.M. (dt.) *	89,99
Syndicate Wars (dt.) *	89,99
Terminator: Future Shock	79,99
Terra Nova	79,99
Terror Trax *	39,99

PC-Games	CD
TFX EF 2000 Special Edition (dt.) *	69,99
The Dig (dt.)	79,99
The Hind *	**69,99**
Theme Hospital (dt.) *	79,99
The Muppets Inside *	69,99
The Simpsons *	59,99
This Means War! (dt.)	79,99
Thunderhawk 2	79,99
Tie Fighter (dt.)	79,99
Time Commando (dt.) *	75,99
Tiny Troops *	79,99
T-Mek (dt.) *	79,99
Toonstruck *	79,99
Total Control (dt.) *	49,99
Touché – 5th Musketeer (dt.)	69,99
Tunnel B1 (dt.) *	89,99
Urban Runner (dt.)	69,99
Viking – Strategy of Ultim. Conqu. *	69,99
Virtua Fighter	**75,99**
Virtual Snooker	79,99
Vollgas – Full Throttle (dt.)	59,99
WarCraft 2: Tides of Darkness (dt.)	79,99
WarCraft 2 Expansion Pack	29,99
Westwood Comp.: *Lands of Lore Legend of Kyrandia 1-3, Dune 2*	79,95
White Lines: IndyCar 1 + Track Pack	
Grand Prix 1, Super Karts	59,99
Wing Commander 4 (dt.)	99,99
WinSkat (dt.)	39,99
Worms	69,99
Worms Data-CD: Reinforcements	39,99
X-Car *	79,99
Z (dt.)	69,99
Zoiks – Cartoon Network (dt.) *	89,99
Zork Nemesis	79,99

PC-Preishits (solange Vorrat)

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD
1942 – Pacific Air War	39,99
7th Guest	19,95
Aces Collection: *Aces over Europe, Aces of the Pacific, Red Baron*	49,95
Aces of the Deep (dt.)	**49,99**
Aces over Europe	19,99
Albion (dt.)	29,99
Alone in the Dark 1 (dt.)	29,99
Arcade Amerika (dt.) AKTION!	49,99
Armored Fist (dt.)	39,99
Aufschwung Ost (dt.)	29,99
Battle Bugs (dt.)	29,99
Battle Isle 2 incl. Erbe des Titan (dt.)	29,99
Beneath A Steel Sky	19,95
Betrayal at Krondor	19,99
Bioforge (dt.)	29,99
Bonaparte ("Risiko"-Spiel)	19,99
Burning Steel 4	39,99
Caesar 1	19,99
Caesar 2 (dt.) AKTIONSPREIS!	**49,99**
Carrier Strike Force & Dawn Patrol	39,99
Chewy – Esc von F5 (dt.)	29,99
Civilization	39,95
Comanche incl. Missions (dt.)	39,99
Creature Shock (dt.)	19,99
Crusade (dt.)	19,99
Cyberia	39,99
Daedalus Encounter (dt.)	29,99
Das Amt (dt.)	19,99
Das Schwarze Auge 1, 2 (dt.)	je 29,95
Der Druidenzirkel (dt.)	39,99
Der Patrizier (dt.)	39,99
Der Reeder (dt.)	19,99
Desert & Jungle Strike komplett	19,99
Die Siedler (dt.)	29,99
Dune 2 (dt.)	39,95
Dungeon Master 2 (dt.)	**29,99**
EarthSiege 1 (dt.) *	19,99
Even More Incredible Machine (dt.)	19,99
Evolution – Humans 3 (dt.)	29,99
FIFA Soccer (dt.)	29,99
Flight of the Amazon Queen (dt.)	39,99
Freddy Pharkas (dt.) *	19,99
Gabriel Knight 1 (dt.)	19,99
Goblins 3	19,99
Hexen AKTIONSPREIS	49,99
Hexen Mission Disk	29,99
History Line 1914-1918 (dt.)	29,99
Höhlenwelt Saga (dt.)	19,99
Hollywood Pictures	29,99
Indiana Jones 4 (dt.)	29,99
Indiana Jones Desktop Adv. (dt.)	29,99
IndyCar Racing	19,95
Inferno + T.F.X. (dt.) komplett	39,99
Jagged Alliance (dt.)	29,99
Kingdom: The Far Reaches	**9,99**
Kings Quest 6	19,99
Kings Quest 7 (dt.)	39,99

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD
Klik & Play (dt.)	29,99
Knights of Xentar (dt.)	29,99
Kolumbus (dt.)	19,99
Lands of Lore (dt.)	29,95
Larry 5 (dt.) *	19,99
Legend of Kyrandia 2 (dt.)	29,95
Legend of Kyrandia 3 (dt.)	19,99
Lemmings 3 (All New World)	29,99
Lemmings Bundle (Win 95)	29,99
Little Big Adventure (dt.)	29,99
Lode Runner (dt.) *	19,99
Lost Eden *	**19,99**
Made in Germany: *Anstoss, Battle Isle 2, Sternenschweif*	39,99
Magic Carpet Plus (dt.)	29,99
Maniac Mansion 2 (dt.)	29,95
Master of Magic (dt.)	29,99
Maximum Road Race	29,99
Megapak Vol.5 (10 Top-Spiele!!!)	79,99
Mega-Tri-Pak: *USS Ticonderoga, Cyclemania, Thunderscape*	29,99
Nascar Racing	29,99
NHL Hockey 95 (dt.)	29,99
North & South	9,95
Novastorm	29,99
Oldtimer (dt.)	19,99
Panzer General 2	39,99
PGA Tour Golf 486 (dt.) *	29,99
Pitfall – Mayan Adventure (dt.) *	29,99
Pizza Connection (dt.)	19,99
Pole Position (dt.) nur PC 3,5":	39,99
Police Quest 4 (dt.)	19,99
Populous 2 & Powermonger	29,95
Prisoner of Ice (dt., incl. Lösung)	**29,99**
Privateer	29,95
Rebel Assault (engl., dt.Ut.)	29,95
Rüsselsheim (dt.)	19,99
Sam & Max (dt.)	29,99
Shanghai – Great Moments (dt.)	29,99
Sim City Enhanced (dt.)	19,95
Simon the Sorcerer 1 (dt.) *	19,99
Simon the Sorcerer 2 (dt.) *	29,99
Simon 1+2 Power Edition (dt.) *	49,99
Slipstream 5000 (dt.)	19,99
Space Quest 5 (dt.) *	19,99
Space Quest 6 (dt.)	35,99
Star Trek: 25th Anniversary	29,95
Star Trek: Judgement Rites	29,99
Steel Panthers incl. Panzer-Bausatz	39,99
Strike Commander	29,95
Super Street Fighter 2 Turbo	29,99
Syndicate Plus (dt.)	29,95
System Shock (dt.)	29,99
Teamchef (dt.)	39,99
T.F.X.	29,99
Theme Park (dt.)	29,99
Top Gun – Fire At Will (dt.)	39,99
US Navy Fighters (dt.)	29,99
Ultima Underworld 1+2 komplett	29,95
Under A Killing Moon (engl.)	29,99
Wing Commander 2	29,95
Wing Commander 3 (dt.)	35,99
Woodruff & Schnibble of Az. (dt.)	**39,99**
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks, dt.)	39,99

Software der anderen Art

Software der anderen Art	CD
10.000 Color Clips	39,99
Alfred Biolek – Meine Rezepte	59,99
Bertelsmann Universal Lexikon	89,95
D-Info 3.0	39,99
D-Route	29,95
Dogz – der Pausenhund	29,99
Eine kurze Geschichte der Zeit	89,95
Formel 1-Lexikon	39,99
Lexikon des int. Films (dt.)	119,99
M. Python: Ritter der Kokosnuß *	**69,99**
Organic Art – Screensaver	59,99
PC-Fahrschule	39,95
Print Artist (dt.)	39,99
Quest for Fame – Aerosmith	89,99
Route 66	69,99
RTL Samstag Nacht	49,99
Star Trek: Warrior (dt.) *	69,99
Telekom: Telefonbuch	29,50
Telekom: Gelbe Seiten	69,00
Ultrapack Vol.2 (NEU!!!)	**79,99**

Lernsoftware

Lernsoftware	CD
ADI Lernsoftware	je 79,99
König der Löwen: Malen+Spielen *	79,99
König der Löwen: Zeichentrickfilm	79,99
Pocahontas: Zeichentrickfilm *	**79,99**
Ronny im Erdbeer-Zauberland	39,99
Tom & Jerry (dt.)	59,99
Tuneland (dt.)	79,95

Multimedia-Zubehör

Multimedia-Zubehör	
CD Box mit Schloß, stapelbar	29,99
CD-ROM, 8fach, IDE	199,99
Lautsprecher (2x12 Watt)	29,99
Lautsprecher (2x24 Watt, Netzteil)	59,99
Lautsprecher (2x80 Watt, Netzteil)	99,99
Satelliten-Subwoofer-System	**299,99**
Soundblaster 16 Value IDE	179,99
Soundblaster 32 PNP	269,99
Yamaha DB 50 XG Wavetable	219,99
Yamaha YST M15-Lautsprecher	129,99
3,5" MF 2HD (10er Pack)	5,99

Joysticks

Joysticks	
Alfa Twin – Joystickweiche	39,99
CH Flightstick Pro	129,95
CH Pro Throttle	199,99
CH Virtual Pilot Pro	189,95
Gravis GamePad	39,95
Gravis Grip Pads (2er Pack)	69,99
Gravis Grip Set (Multiport+Pads)	169,99
Gravis Joystick Analog Pro Clear	49,99
Gravis Joystick "Firebird 2"	**139,99**
Gravis Joystick "Thunderbird"	89,99
Logi Thunderpad	39,95
Logi Wingman+Slipstream 5000	79,95
Logi WingMan Extreme	99,95
Logi WingMan Warrior	i.V.
MS Sidewinder Pro Joystick	89,99
Spaceball Avenger	229,99
Thrustm. Formula T2 (Lenkrad)	269,99
Gamecard PC (2 Ports)	39,95

Mäuse / Trackballs

Mäuse / Trackballs	
Logi MouseMan 96	79,99
Logi MouseMan Cordless	119,99
Logi Pilot Mouse	49,95
Logi TrackMan Marble	139,99
Logi TrackMan Vista	99,99
Yakumo Mouse	14,99

Lösungsbücher

Komplettlösungen zu fast allen Games lieferbar! Hier nur eine kleine Auswahl:

Lösungsbücher	
Civilization 2	14,80
Command & Conquer Mission Disk	14,80
Creature Shock	19,95
Das ultimative Adventure-Buch	34,80
Das ultimative Lucas Arts-Buch	29,80
Das ultimative Sierra-Buch	39,80
Die Fugger 2	14,80
Dungeon Master 2	19,95
Gabriel Knight 2	14,80
Riddle of Master Lu	14,80
Schummeln bei PC-Spielen	**39,80**
System Shock	19,95
The Dig	14,80
Urban Runner	19,95
WarCraft 2	14,80
Wing Commander 4	14,80
Zork Nemesis	19,95

Video CD's für MPEG / CDI

Video CD's für MPEG / CDI	
James Bond Coll. (6 Titel+Buch)	219,99
Mr. Bean – Final Frolics	29,99
Star Trek – Treffen der Gen.	49,95
CDI-Grundgerät	ab 699,95

Sony Playstation

Sony Playstation	
Grundgerät incl. Control Pad	**399,99**
Andretti Racing *	89,99
Cyberia	89,99
Formel 1 *	99,99
Gunship 2000 (engl.)	89,99
Myst *	89,99
Olympic Games	89,99
Resident Evil	**89,99**
Ridge Racer Revolution	99,99
Tekken 2 *	109,99

Trading Cards: Magic the Gathering

Trading Cards	Edition	Karten	Sprache	Preis
Starter Pack	4. Edition	60 K.	dt.	16,99
Booster Pack	4. Edition	15 K.	dt.	5,49
Booster Pack	Eiszeit	15 K.	dt.	5,49
Allianzen		12 K.	dt.	4,99
Chronicles		12 K.	e.	4,99
Fallen Empires		8 K.	e.	2,99
Renaissance		8 K.	dt.	3,49
Heimatländer		8 K.	dt.	3,99
Homelands		8 K.	e.	2,99

Fan-Shop

Fan-Shop	
Anstecker "Logo: Media Point"	5,00
Anstecker "Teufel: Computer"	5,00
Anstecker "Teufel: Forke"	5,00
Anstecker "Teufel: Sprung"	5,00

Wo Sie uns finden:

Tel. Bestellannahme: (030) 794 72 111



Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144





Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182





Berlin – Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 37 11
U-Bahn 5 Rth. Friedr.hain
Tram 20, 21 Bersarinplatz





Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 383 02 191
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204





Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 433 96 05
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 133, 125, 222



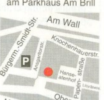


Hamburg – Harvestehude
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139
U-Bahn 3 Hoheluftbrücke
Bus 35, 102





Bremen
Hanseatenhof 9 / Lloydhof
Tel.: (0421) 16 80 80
Straßenbahn 2,3 Am Brill
am Parkhaus Am Brill



HEISSE PREISE!

Zwei brandheiße Adventure-Tips:

Hardline
dt., CD-ROM *
69,99

Lighthouse
dt., CD-ROM *
89,99

Unser Tip des Monats:

"Z"

Was lange währt ...
Wir präsentieren die langersehnte Echtzeit-Strategiesimulation der Bitmap Brothers!
CD-ROM
69,99

Fast geschenkt!

Campaign
Grand Prix Circuit
Special Forces
Super Tetris
Team Yankee
War in the Gulf

Jedes Spiel jeweils inclusive fünf weiterer Titel auf einer CD-ROM zum absoluten Hammerpreis!
je nur **9,99**



Anton der Preisteufel empfiehlt:

Pizza Connection
dt., CD-ROM
19,99

Höhlenwelt Saga
dt., CD-ROM
19,99

Kolumbus
dt., CD-ROM
19,99

Der Reeder
dt., CD-ROM
19,99

Media Point Pins

Unseren Anton gibt's jetzt für alle Fans zum Sammeln als Anstecker!



"Logo" "Sprung"
"Forke" "Computer"

je **5,–**

Wir machen Spitzen-software preiswert!

Slipstream 5000
dt., CD-ROM
19,99

Crusade
dt., CD-ROM
19,99

Missionforce: Cyberstorm
Dynamix' neueste MetalTech-Simulation ist ein Muß für jeden Strategie-Fan!
dt., CD-ROM * **79,99**

Time Commando
dt., CD-ROM *
75,99



Ab 04.10.96 endlich auch in Dortmund!



Dortmund
Rheinische Straße 85
Tel.: in Vorbereitung!
Straßenbahn 404
Heinrichstraße



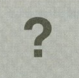


Koblenz
Rizzastraße 44
Tel.: (0261) 914 10 85
alle Bahnbusse
KEVAG-Bus 9, 10



Media Point

.... to be continued.
Demnächst auch in Ihrer Nähe!



Media Point

Media Point Vertriebs GmbH – Versandzentrale
Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)
Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:
(030) 794 72 111

Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28
BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

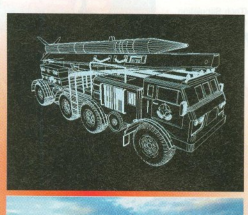
* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Nachnahme: 9,99 DM + 3,– Post-NN-Gebühr – Kreditkarte: 9,99 DM
Vorkasse: 6,99 DM – ab 250,– DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei!
Express-Versand und UPS auf Anfrage! – Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,– DM

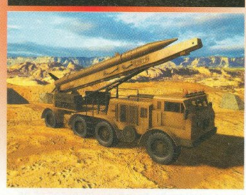
WARTEN AUF DIE BOMBE

Der Nachfolger zu »Command & Conquer« befindet sich seit kurzem in der Testphase. Wir präsentieren Ihnen exklusive Bilder sowie bislang unbekannte Informationen über Spielinhalte und Szenarios.

Aktuell

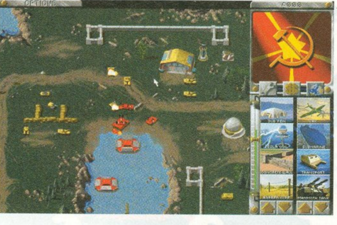
Nomen est Omen: Das vor rund einem Jahr erschienene »Command & Conquer« von Westwood beherrscht seitdem die Echtzeit-Strategie, heimste höchstes Kritikerlob ein und brach Verkaufsrekorde. Schon kurz nach der Veröffentlichung begannen die in Las Vegas ansässigen Designer mit einem Nachfolger, der inhaltlich vor dem Geschehen in C&C spielen sollte. Mittlerweile wurde diese Idee etwas verfeinert, die Muttergesellschaft Virgin setzte statt einer »0« eine »2« hinter den Produktnamen. Jetzt hat »C&C 2: Alarmstufe Rot« die Testphase erreicht. Die Chancen stehen trotz des Stigmas des »bloßen Nachfolgers« gut, daß es abermals wie die sprichwörtliche Bombe einschlagen wird.



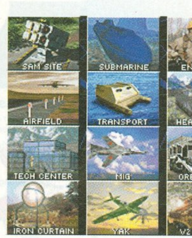


Die gerenderten Grafiken der Kampfeinheiten entstanden auf Grundlage von Drahtgitter-Modellen.

Mit einer mächtigen Flotte unterstützen die Invasoren das Anlanden ihrer Truppen an einem flachen Strand.



Zwei Landungsboote attackieren eine allierte Basis.



Hier sehen Sie einige neue Einheiten in der Icon-Darstellung des Baumenüs.

Alarmstufe Rot (»Red Alert«) spielt in einem fiktiven Europa, in dem Hitler und die Nationalsozialisten niemals an die Macht kamen. Statt dessen beginnt der sowjetische Diktator Stalin einen Angriffskrieg, welcher die Allianz der freien Westmächte zu überrollen droht. Im Gegensatz zu den anfänglichen Plänen, dem Spieler historische Truppentypen zu präsentieren, nimmt es Red Alert mit dem Realismus nicht übermäßig genau. Viele der über 30 neuen Kampfeinheiten und 40 Gebäude sind frei erfunden. Alarmstufe Rot wird gleichzeitig als DOS- und Windows-95-Version veröffentlicht, letztere bietet hochauflösende Grafik. C&C 2 soll weltweit als erstes in Deutschland erscheinen.



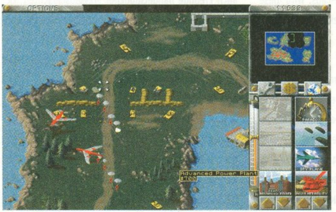
Einzelkämpferin Tanya stiehlt sich durchs Dunkel eines Feindgebäudes.



Vom Ernter zum Goldgräber

Die C&C-Designer geben offen zu, daß die Intelligenz der Ernter im ersten Teil nicht gerade für Begeisterungsanfälle gut war. Die Tiberium-Sammler fuhren die abstrusesten Wege, blieben einfach stehen und schauten mit Vorliebe bei der gegnerischen Basis vorbei. In Alarmstufe Rot soll sich dieser wichtigste Truppentyp merklich klüger verhalten. Dazu zählt, daß nun das am einfachsten zu erreichende Abbaugebiet angesteuert wird, anstatt allein aufgrund der Luftlinie zu entscheiden. Nach Tiberium wird freilich nicht mehr geschürft, statt dessen dient Gold als Kapitalquelle. Wieder läßt sich direkt auf der Karte erkennen, wo wieviele Vorräte auf den nächsten Sammler warten. Neben dem Gold liegen manchmal Edelsteine herum. Diese bringen zwar beim Umwandeln in harte Währung dreimal soviel Credits ein, befinden sich aber grundsätzlich nur an besonders gefährlichen Stellen. Es bleibt daher zu hoffen, daß die Intelligenz der Ernter auch zum Edelsteinsammeln ausreichen wird. Ebenfalls die Spielbarkeit erhöhen sollen die neuen »Wegpunkte«: Manchen Kampfeinheiten kann nicht nur ein Ziel vorgegeben werden, sondern bestimmte Streckenabschnitte dorthin. Auf diese Weise sollten sich auch Patroulliengänge verwirklichen lassen.





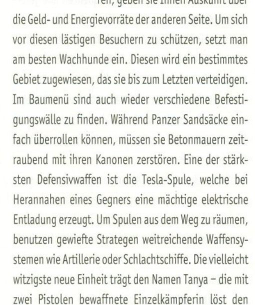
Ein Transportflugzeug wirft ein Batallion Fallschirmjäger über einer Stellung der Westmächte ab.

Landschaften und Aufklärung

Wie schon beim Vorgänger wird es drei Terrainformen geben. Passend zur russischen Seite ziehen die Truppen durch verschneite Winterlandschaften; die in Europa spielenden Missionen sind größtenteils in Wald- und Wiesenregionen angesiedelt. Der Clou ist jedoch die dritte Umgebung: Einige Szenarios finden komplett im Inneren riesiger Gebäudekomplexe statt. Natürlich baut man keine Basis, um etwa ein Atomkraftwerk zu erobern. Statt dessen kommen in diesen Spezialeinsätzen überwiegend Infanteristen zum Zug, die sich mühsam Raum für Raum vorkämpfen müssen. Bei Command & Conquer wurde die anfänglich schwarze Karte Stück für Stück durch Kampfeinheiten aufgedeckt. War ein Bereich erstmal sichtbar, blieb er es auchr. Zum Vergleich: Bei Blizzards »Warcraft 2« wird zwischen entdecktem Terrain und sichtbaren Truppen unterschieden; wenn eine Stelle nicht im Sichtbereich der eigenen Kampfeinheiten liegt, können sich dort unbemerkt ganze Armeen sammeln. Red Alert hat in Sachen Aufklärung zugelegt, ohne den Konkurrenten zu kopieren. Vielmehr wird ein bereits aufgedeckter Kartenbereich nach einiger Zeit wieder dunkel, wenn sich dort keine eigenen Truppen aufhalten. In der Nähe der Heimatbasis, wo ja ständiger Verkehr herrscht, braucht man sich um die Aufklärung keine Sorgen zu machen. Die gegnerischen Stellungen jedoch werden immer wieder im Dunkeln verschwinden. Nach Aussage von Westwood wird eine gute Taktik darin bestehen, im Hinterland verwundete Einheiten auf und ab patrouillieren zu lassen.

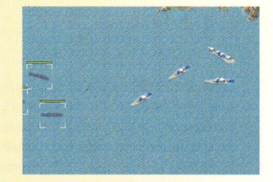
Viele neue Einheiten und Gebäude

Bei der Aufklärung helfen auch einige der neuen Einheiten. So kann man ein Spähflugzeug herbeirufen, das einige Zeit über einer gewünschten Position kreist und einen kreisrunden Bereich aufdeckt. Natürlich gibt es auch Gegenmaßnahmen, und zwar in Form der sogenannten »Gap Generatoren«. Diese färben nach Fertigstellung in einem bestimmten Radius die vom Gegner bereits aufgedeckten Gebiete wieder schwarz. Um dagegen anzukommen, muß der Generator zerstört werden. Eine kleinere Version dieses Radar-Störers ist zwar weniger effektiv, kann dafür aber auf Lkws verladen werden und Vorstöße verschleiern. Der Gegner sieht, daß sich ein schwarzer Fleck auf ihn zubewegt, aber die genaue Zusammensetzung des Trupps kann er nicht erkennen. Besonders gemein sind die Spione, welche der Gegner kaum von eigenen Truppen unterscheiden kann. Wenn sie die gegnerische Basis erreichen und erfolgreich infiltrieren, geben sie Ihnen Auskunft über die Geld- und Energievorräte der anderen Seite. Um sich vor diesen lästigen Besuchern zu schützen, setzt man am besten Wachhunde ein. Diesen wird ein bestimmtes Gebiet zugewiesen, das sie bis zum Letzten verteidigen. Im Baumenü sind auch wieder verschiedene Befestigungswälle zu finden. Während Panzer Sandsäcke einfach überrollen können, müssen sie Betonmauern zeitraubend mit ihren Kanonen zerstören. Eine der stärksten Defensivwaffen ist die Tesla-Spule, welche bei Herannahen eines Gegners eine mächtige elektrische Entladung erzeugt. Um Spulen aus dem Weg zu räumen, benutzen gewiefte Strategen weitreichende Waffensystemen wie Artillerie oder Schlachtschiffe. Die vielleicht witzigste neue Einheit trägt den Namen Tanya – die mit zwei Pistolen bewaffnete Einzelkämpferin löst den Rambo-Verschnitt des Vorgängers ab.

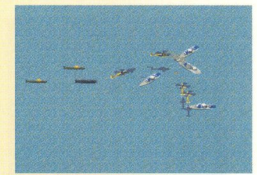


Kämpfe nicht nur auf dem Land

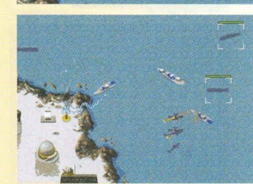
Gab es bei C&C nur computergesteuerte Kanonenboote, gebietet man bei Alarmstufe Rot über richtige Flotten. Schlachtschiffe sind extrem langsam, dafür aber kräftig gepanzert und im Besitz der größten Schußreichweite. Kreuzer erweisen sich zwar als weniger schnell als Panzer, stellen aber eine gute Mischung













Ein Schlachtschiff nebst Eskorte macht sich auf den Weg zur feindlichen Küste, wird jedoch bald von drei U-Booten und vier Angriffshubschraubern gestellt. Nach heftigen Kämpfen geht ein Kreuzer verloren, gegen die Küstenverteidigung ein weiterer. Doch der Rest der Flotte sprengt das Flugfeld, das zugehörige Flugzeug wird nun unweigerlich abstürzen.

aus Feuerkraft und Geschwindigkeit dar. Die kleinen Zerstörer übernehmen die Rolle von Seeaufklärern und U-Boot-Jägern. Der wesentliche Vorteil der Unterwasserschiffe ist natürlich ihre Unsichtbarkeit. Besonders gefährlich sind sie für die Transportschiffe, die Infanteristen und Panzer befördern können. Anlanden dürfen sie ihre Fracht aber nur an flachen Strandabschnitten; Steilküsten können nicht überwunden werden.

Unter dem sinnigen Namen »Eiserner Vorhang« verfügt die sowjetische Einheit über eine spezielle Vorrichtung, die zeitlich begrenzt eigenen Einheiten die Flucht erleichtert. So kann man angeschlagene Verbände vom Gegner lösen und in der Nähe der eigenen Basis wieder aufpäppeln – zum Beispiel durch den neuen Truppentyp der Sanitäter. Die »Chronosphere« besitzt die Fähigkeit, in Reichweite befindliche Truppen zu teleportieren. Damit können nicht nur unvorsichtige Gegner verstreut, sondern auch eigene Schiffe in eigentlich unzugängliche Meeresgebiete versetzt werden. Eine Sonarvorrichtung der Westmächte deckt sämtliche U-Boote auf.



Die Verteidiger der roten Basis sind der materiellen Überlegenheit der Angreifer nicht gewachsen.

Auch in der Luft haben Echtzeit-Generäle nun einiges zu tun. Die beliebten Helikopter wurden beibehalten und feuern wiederum mit einem begrenzten Vorrat an Raketen. Doch während C&C Jets nur als seltene Spezialaktion kannte, darf man bei Red Alert mehrere Flugzeuge bauen. Neben den schon erwähnten Aufklärern wurden verschiedene Bomber und Jäger, etwa die russische MIG, integriert. Jedes Flugzeug benötigt eine eigene Landebahn, ähnlich den Heli-Pads. Wird diese zerstört, stürzt der zugehörige Flieger.

Neue Missionstypen

Eine der größten Stärken von C&C waren die Missionen, bei denen es nicht nur auf das übliche Vernichten aller Gegner ankam. So mußten Geiseln befreit, Attentaten auf Wissenschaftler verübt oder Kisten gefunden werden. Zwischen den Einsätzen sah man aufwendige Zwischensequenzen, in denen die Rahmenhandlung weitergeführt wurde. Natürlich bietet auch Red Alert dieses Präsentations-Drumherum; wiederum agieren Schauspieler vor gezeichneten Hintergrundgrafiken. Dazu kommen neue Animationssequenzen mit gerendertem Kriegsmaterial. Man darf zwischen zwei Kampagnen wählen und entsprechend die sowjetische oder alliierte Seite spielen. Jede Partei verfügt über eigene Kampfeinheiten und Gebäude; die »Roten« haben die stärkeren Panzerkräfte, die Westmächte eine überlegene Luftwaffe. Es gibt wieder Parallelmissionen, so daß Sie beim ersten Durchspielen einer Kampagne nicht alle Szenarios sehen werden.

Der fiktive Charakter von Alarmstufe Rot zeigt sich nicht nur in der freien Interpretation des bekannten Hammer-und-Sichel-Symbols. Da Hitler und die Nationalsozialisten niemals an die Macht gekommen sind, steht Deutschland auf Seiten der Alliierten. Albert Einstein ist nicht nach Amerika emigriert, sondern wurde von den Sowjets gefangengenommen. Eine »Indoor«-Mission wird daraus bestehen, den Wissenschaftler aus einem Forschungstrakt zu befreien. Für Ihre Hilfe bedankt sich Einstein mit einer waffentechnisch nutzbaren Erfindung. Wartete C&C mit drei Spezialattacken auf (Luftangriff, Ionenstrahl, Atomrakete), so soll es beim Nachfolger sieben geben.

In einem anderen Szenario bewegt sich ein russischer Konvoi auf eine schutzlose Basis zu. Nur eine kann die Lage noch retten – Tanya. Sie verzögert den Anmarsch der Gegner, so daß dem Hauptquartier Zeit bleibt, eine Verteidigung aufzubauen. Dabei macht sich Tanya eine weitere Neuerung zunutze: Waren im ersten Teil Brücken unzerstörbare Bestandteile der Hintergrundgrafik, können sie nun gesprengt werden. Eine andere Mission spielt auf einer weiteren Innenraumkarte. Ein Elitekommando versucht, in einem Riesenreaktor die drohende Kernschmelze zu verhindern. Natürlich finden auch Freunde handelsüblicher Massenschlachten wieder genug Material – viele Missionen werden die vollständige Vernichtung der gegnerischen Basis zum Ziel haben. Dazu kommen kombinierte Aktionen wie etwa die Invasion einer Nachbarinsel.

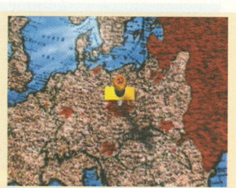
Oberste Priorität: Multiplayer

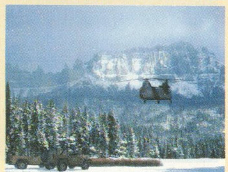
Der Multiplayer-Modus von Red Alert erlaubt nun bis zu acht Mitspieler per Netzwerk. Ein Ärgernis im ersten Teil war das zufällige Verteilen der Parteien auf vorgegebene Startpositionen. Dadurch starteten oftmals zwei Spieler eng nebeneinander, während der andere eine ganze Kartenhälfte für sich allein hatte – Neustarts oder unfaire Partien waren die Folge. Red Alert verstreut die Teilnehmer gleichmäßig über die größer gewordenen Karten, so daß genug Zeit zum Ausbau einer Basis bleiben sollte. Was bei Warcraft 2 längst eine Selbstverständlichkeit ist, bietet nun auch Westwoods Echtzeit-Taktik: In den Mehrspieler-Levels darf man gegen basisbauende Computergegner antreten. Diese kommen in drei Schwierigkeitsstufen vor; je einfacher der Level, desto langsamer reagiert die KI, und desto teurer und weniger kampfkräftig ihre Truppen.

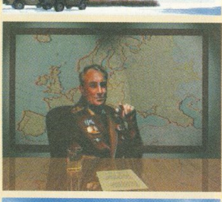
Der Verkaufsversion von Alarmstufe Rot soll ein Editor beiliegen, mit dem man eigene Karten basteln kann, aber keine Truppen oder Gebäude plazieren. Virgin rechnet damit, daß Alarmstufe Rot bis Ende Oktober in die bundesdeutschen Regale kommen wird. (la)

ALARMSTUFE ROT – FACTS

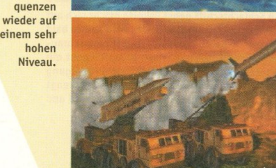
- **Hersteller:** Westwood
- **Genre:** Echtzeit-Strategie
- **Termin:** Oktober/November '96
- **Besonderheiten:** Zwei unterschiedliche Kampagnen mit Parallelmissionen; über 70 Einheiten und Gebäude; VGA- und SVGA-Version; Wegpunkte beim Bewegen von Truppen.











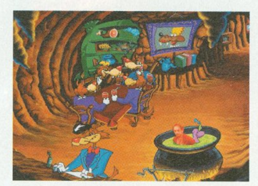
Wie zu erwarten, befinden sich die Zwischensequenzen wieder auf einem sehr hohen Niveau.

TOONSTRUCK



Alle Handlungen und Gespräche bewältigt Christopher Lloyd mit wenigen Icons.

Wenn Sie glauben, »Zurück in die Zukunft« sei das Verrückteste, was Christopher Lloyd (alias »Doc Brown«) in seiner Schauspielerkarriere passierte, haben Sie sich getäuscht: In Virgins »Toonstruck« verkörpert der Mime einen Comic-Zeichner, der plötzlich in seiner eigenen, durchgeknallten Phantasiewelt aufwacht. Die wird von unzurechnungsfähigen, machtgierigen oder einfach nur gemeinen Zeichentrickfiguren bevölkert. Bei einer Demonstration in unserer Redaktion konnten wir uns von der hohen Qualität von Grafik, Interface und Technik überzeugen; an den Puzzles wird noch gefeilt; sie sollen etwas schwieriger werden. Trotz des Cartoon-Stils ist Toonstruck klar für Erwachsene konzipiert: Der Humor ist äußerst schwarz und zynisch. So wandelt sich etwa eine Kuh, die eine Fetisch-Beziehung zu ihrer Melkmaschine hat, zu einem peitschenschwingenden Sado-Maso-Rindvieh. (la)



TOONSTRUCK – FACTS

- **Hersteller:** Virgin Interactive
- **Genre:** Grafikadventure
- **Termin:** 4. Quartal '96
- **Besonderheiten:** Gefilmter Darsteller agiert zusammen mit Zeichentrickfiguren; sehr zynischer, auf Erwachsene zugeschnittener Humor.

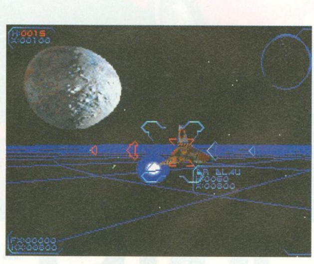
NIHILIST



NIHILIST – FACTS

- **Hersteller:** Philips Media
- **Genre:** Actionspiel
- **Termin:** Oktober '96
- **Besonderheiten:** Mehrere Spieler können in derselben Rangliste mitmachen; Power-ups sowie Spezialraumschiffe.

Wenn es der Menschheit zu langweilig wird, ersinnt sie neue Sportarten. Zu welchen Auswüchsen zuviel Kreativität führen kann, zeigt »Nihilist«: Ebenso mutige wie geldgierige Piloten treten mit ihren Raumschiffen in diversen Gitternetz-Arenen gegeneinander an – der Bessere gewinnt und heimst das Preisgeld ein. Natürlich werden keine harmlosen Rennen oder Slalomkurse geflogen, Ziel ist einzig und allein die Vernichtung aller Gegner. Herumliegende Power-ups helfen bei diesem Vorhaben, mit dem verdienten Geld lassen sich neue Waffen (etwa Raketen und Minen) sowie Raumschiffe kaufen. Neben den regulär erhältlichen gibt es auch Spezialschiffe wie etwa ein MIG-Flugzeug (inklusive sich drehendem Propeller). Die Darstellung ist sowohl in VGA als auch Super-VGA möglich; man darf auch per Multiplayer-Modus gegen konfliktbereite Freunde antreten. (la)



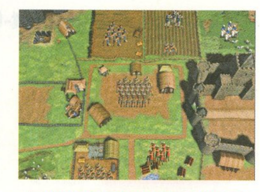
Unser Gegner befindet sich genau im Fadenkreuz, die roten Pfeile zeigen an, daß er sich nach links bewegt.

LORDS OF THE REALM 2



Die grafisch aufgepeppte Landkarte zeigt wiederum den vorgegebenen Marschweg an.

Der gleichnamige Vorgänger von »Lords of the Realm 2« belebete das von allzu viel Durchschnittsware stark gebeutelte Genre der Wirtschaftstrategiespiele. Nun setzt Impressions den zweiten Teil drauf, der wieder im mittelalterlichen England angesiedelt ist. Neben kluger Provinzverwaltung und hinterlistiger Diplomatie ist auch Geschick in taktischen Echtzeit-Kämpfen für die Erringung der Königskrone notwendig. Es gibt 16 Grafschaften, die von angeblich sehr intelligenten Computergegnern beherrscht werden. Auch das Spiel per Modem und Netzwerk wird möglich sein. Das Interface wurde vereinfacht, was sich etwa bei den Provinzen zeigt: In einem stilisierten Dorf teilen Sie den Bewohnern Aufgaben wie Acker bestellen oder Viehzucht zu, indem Sie einfach einige Leute markieren und an die entsprechende Stelle verpflanzen. (la)

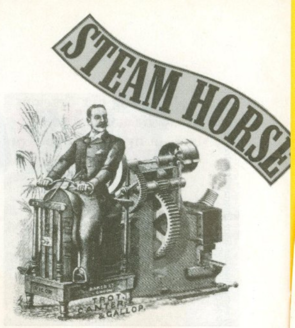


LORDS OF THE REALM 2 – FACTS

- **Hersteller:** Sierra
- **Genre:** Strategiespiel
- **Termin:** Oktober '96
- **Besonderheiten:** Einfache Provinzverwaltung; taktische Echtzeit-Kämpfe; weniger Provinzen als beim Vorgänger.

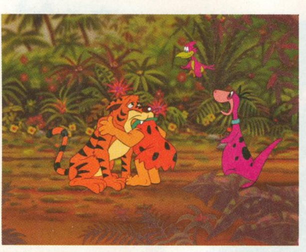
Neue Spiele von Ocean

HOHE WELLEN



Mit Dampfschiffen, Helikoptern und coolen Söldnern will Ocean bis zum Jahresende die Spielewelt zum Staunen bringen.

Die englische Softwareschmiede Ocean mischt schon seit den achtziger Jahren kräftig im Computerspielemarkt mit. Der Ruf der Firma war durch schnell und schludrig programmierte Lizenzspiele wie »Knight Rider« oder »Miami Vice« nicht gerade der allerbeste, gelegentlich blitzte dann aber doch Qualität auf. Legendär waren Spieleklassiker wie »Wizball« für den C64, und auch für den PC konnte Ocean mit dem genialen »Push Over« oder jüngst dem von Team 17 programmierten »Worms« zeigen, daß aus England auch gute Spiele kommen können.



Hoppla, warum ist es denn im Dschungel auf einmal so dunkel? (Zoiks!)

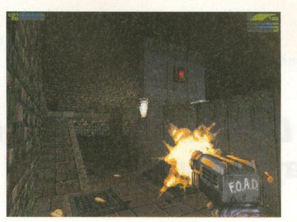
Anfang August lud Ocean Journalisten und Marketing Manager zur großen Präsentation nach Manchester, Sitz des Firmenhauptquartiers, ein, um mehr als 20 neue Produkte und ein hehres Ziel vorzustellen: Ocean will bis zum Jahresende eine Million Spiele verkaufen. Da die Firma größtenteils als Publisher für diverse Entwickler und Labels wie das bereits genannte Team 17 fungiert, stellen wir Ihnen die Neuheiten nach diesen Labels sortiert vor. Erscheinen sollen die meisten Spiele bis Ende des Jahres beziehungsweise im ersten Quartal 1997.

Tribe

Die Jungs und Mädels vom Tribe-Team sitzen als hauseigene Entwickler direkt in Manchester. Insgesamt vier Titel sind zur Zeit in der Mache, allerdings hüllten sich die Stammesmitglieder bei einem davon in geheimnisvolles Schweigen. Es soll sich dabei um ein 3D-Rollenspiel handelt, das im Mittelalter angesiedelt ist, und mit einigen überraschenden Features aufwarten soll. Die übrigen drei Spiele sind schon etwas weiter fortgediehen. In **»Zoiks!«** wandeln Sie mit Helden wie Fred Feuerstein und Scooby Doo aus den Hanna-Barbera-Studios auf abenteuerlichen Pfaden. Der miese Dick Dastardly hat sämtliche Klänge und Geräusche aus der Comicwelt gestohlen, die Fred mit seinen Freunden wieder aufspüren muß. Die ersten Animationen des Abenteuerspektakels sahen sehr vielversprechend aus, hoffen wir, daß dabei der Spielspaß nicht vergessen wird.

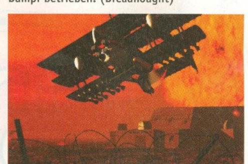
»Dawn of Darkness« entführt Sie ins Jahr 2095. Seit hundert Jahren tobt der Kampf zwischen der Menschheit und dem üblen Mordae, der seine Armee von Untoten auf die Erde losgelassen hat. Als einer von wenigen Überlebenden ziehen Sie alleine, als Kommandant eines Teams oder zusammen mit anderen Spielern mit den letzten Errungenschaften der Wehrtechnologie los, um die Monster in Abwasserkanälen, Einkaufszentren und schließlich dem Hauptquartier von Mordae einen Kopf kürzer zu machen. Hat hier jemand »Duke Nukem« gesagt?

Der vielleicht vielversprechendste Titel von Tribe ist **»Dreadnought«**, das auf dem Mars einer nahen Zukunft spielt. Hier stehen sich königstreue Engländer und fiese Barone mit deutschem Akzent gegenüber, die sich mit ihren Fahrzeugen, den landgebundenen Dreadnoughts, kleinen Panzern und propellergetriebenen Flugzeugen gegenseitig aufreiben wollen. Der Clou: Die Fahrzeuge werden mit Dampf betrieben, denn die Elektrizität konnte sich nicht durchsetzen. Von Ihrem Dreadnought, der »H.M.S. Carnage«, blasen Sie in zwei großen Kampagnen mit zahlreichen Einzelmissionen gegen die Barone zum Angriff. Dafür nehmen Sie in den unterschiedlichsten Land- und Luftfahrzeugen Platz. Die stimmungsvolle Atmosphäre auf dem Mars wird durch Rendersequenzen und Videos noch unterstrichen.



Dawn of Darkness – im Kampf gegen die Untoten.

Selbst der Heimtrainer wird auf dem Mars mit Dampf betrieben. (Dreadnought)



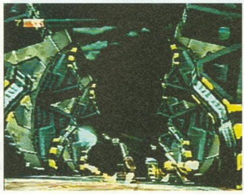
Treffer! Dieser Dreadnought (aus dem gleichnamigen Spiel) fährt so schnell nicht mehr.

Digital Image Design

Die Flugsimulationsexperten von DID arbeiten an einer Windows-95-Version ihres Erfolgsprogrammes »Eurofighter 2000«. Mit **»Super EF2000 für Windows 95«** können Sie jetzt auch eigene Missionen erstellen. Außerdem läßt sich die Bedienung des Fliegers in einer Art Online-Flugschule besser erlernen, und eine praktische Online-Hilfsfunktion steht auf Mausklick bereit. Alle Bugfixes der DOS-Version sind selbstverständlich implementiert.

Für den »alten« Eurofighter wird an einer Erweiterung namens **»EF2000-Tactcom«** gewerkelt. Dieses Add-on ermöglicht Multiplayersessions per IPX-Netzwerk, Modem oder Direktverbindung per Kabel. Darüber hinaus können Flugrouten und Bewaffnung des Fliegers vom Spieler während einer Kampagne verändert werden. Neue, mit eigener künstlicher Intelligenz versehene Kameras für eine verbesserte Sicht während des Spiels runden das Bild ab.

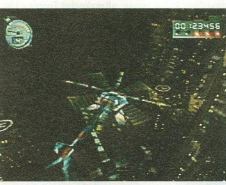
Digital Image Design ruht sich auf den Euro-Fighter-Lorbeeren aber nicht aus, sondern arbeitet an einem Nachfolger, **»F-22 (TFX3)«** genannt. Sie können hier nicht nur den Kampfjet der nächsten Generation steuern, sondern durch ein System von AWACS-Leitstellen auch anderen Staffeln Befehle erteilen. Diese taktische Komponente wird durch die Option ergänzt, jederzeit ins Cockpit einer beliebigen Maschine zu wechseln und diese dann zu steuern. Die Windows-95-kompatible Simulation ist ebenfalls für Spiele per Netzwerk, Modem oder seriellem Kabel ausgerüstet und wird eine Online-Hilfe enthalten.



Auf dem Weg durch die Tunnels stellen sich jede Menge Feinde in den Weg. (Tunnel B1)

Neon

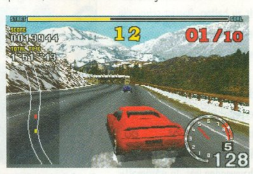
Bereits in unserer Aprilausgabe stellten wir Ihnen die Spiele des deutschen Entwicklerteams Neon vor. **»Tunnel B1«**, das darin beschriebene 3D-Actionspiel mit Elementen aus »Descent« und »Wipeout«, steht kurz vor der Veröffentlichung. Sie rasen durch unterirdische Tunnels, um am Ende von insgesamt fünf Szenarien einem wahnsinnigen Diktator das Handwerk zu legen. **»Vanished Powers«**, das Rollenspiel mit 3D-Grafik im »Ultima 8«-Look, ist ebenfalls noch in der Mache. Im April hatten wir **»Viper«** bereits kurz angesprochen. Nun gibt es weitere Bilder des futuristischen Actionspiels. Sie steuern dabei einen Hubschrauber durch Hochhausschluchten im Blade-Runner-Look, die sich in sagenhaft schneller Grafik dabei in alle Richtungen durchfliegen lassen. Wenn das Gameplay des endgültigen Spiels so gut wie die Grafik ist, könnte Viper ein echter Hammer werden.



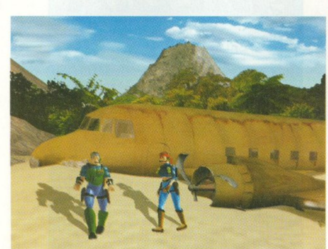
Die Tiefenwirkung der Häuserschluchten ist im Spiel noch beeindruckender. (Viper)

Team 17

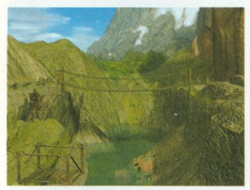
Die Amiga-Veteranen von Team 17 entwickeln neben einer Reihe von PlayStation-Spielen wie zum Beispiel dem furiosen Ballerspiel »X2« auch einige Spiele für den PC. Im Rennspiel **»GT Racing '97«** kreuzen die Engländer die Traumautos von »Need for Speed« mit der Streckenvielfalt von »Bleifuss«. Mit diversen Flitzern können Sie sich auf Straßen in England, den USA, Deutschland, Skandinavien und Frankreich sowie drei »Cybertracks« wagen. Einer der großen Kritikpunkte von »World Rally Fever«, die fehlende Multiplayerfunktion, wurde beseitigt: Sie können gegen bis zu zehn andere Fahrer antreten. **»Allegience«** ist nach ersten Eindrücken ein Duke-Clone mit recht heftigen Videosequenzen, in denen schon einmal jemandem der Kopf weggeblasen wird oder ein Gauner sich mit dem Körper eines anderen vor Pistolenkugeln schützt. Diese schlagen dann auch recht drastisch in diesen ein – wie das Spiel wohl auch bei der BPjS. Allegience war noch nicht spielbar, unser Bild zeigt einen frühen Entwurf eines Levels.



Mit dem Ferrari durch Skandinavien – GT Racing '97 wandelt auf Bleifuss' Pfaden.



Hank meint: »Man kann auf eine lange Reise nie genug Magazine mitnehmen.« (Guts & Garters)

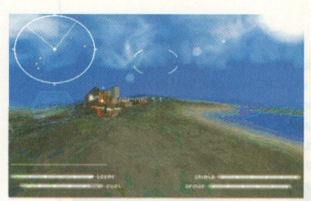


Man glaubt es kaum: Ein Bild aus dem Spiel, keine Zwischensequenz. (Guts & Garters)

»Ballistic« ist ein Flipper, der vier Tische, darunter ein »Worms«-Tisch, enthalten soll. Dabei muß man nicht nur flippern, sondern auch kleine LED-Bonus-Spiele meistern. Die Tische sollen sich unter variablen Betrachtungswinkeln anschauen lassen, ein Multi-Ball-Spiel wird mit bis zu sechs Kugel gleichzeitig möglich sein. Genrefans schließlich lassen sich mit dem **»Euro Manager«** beglücken, einem weiteren Fußballmanager. 12 000 Spieler aus 17 europäischen Ligen warten darauf, von Ihnen trainiert, transferiert und zur Meisterschaft geführt zu werden.

Der Rest der Welt

Ocean hat neben diesen »großen« Labels noch eine Reihe kleinerer Entwickler unter seine Fittiche genommen, die sich jedoch vor den etablierten Firmen nicht verstecken müssen. Ein echter Hit könnte **»Guts & Garters«** von Magic Canvas werden. »Mumm« und »Strapse« sind die Spitznamen von Hank Carter und Stacy Pringle, beides Mitglieder des »K-Force Special Operations Team«. Die zwei werden per Fallschirm auf der Insel Ferros ausgesetzt, wo sie Beweise dafür finden sollen, daß der finsteren Admiral Wort dort einen genetischen Supersoldaten heranzüchtet. Der Detailreichtum der Grafik mit ihrer speziellen »Terrainanimation«-Technologie sucht ihresgleichen. Die Figuren bewegen sich butterweich durch die SVGA-Bilder, und können dabei durch bis zu 256 verschiedene Tiefenstufen um



In rasendem Tempo geht es bei Shattered Reality über den Planeten Karelia Beta.

Objekte herumwandern. Schießen Sie zum Beispiel auf einen Kran, so wird dessen Turm realitätsnah zerbeult – auf dem Boden verändert sich auch der Schatten des Krans. Auch hier bleibt zu hoffen, daß auf Kosten der Grafik die Spielbarkeit in der Endversion nicht großartig zu leiden hat.

An den großen Erfolg von Echtzeit-Strategiespielen à la »Command & Conquer« oder »Warcraft 2« versucht **»Project Airos«**, entwickelt von Optik Software, anzuknüpfen. Im Jahre 2011 werden Kriege nicht mehr von den verschiedenen Ländern, sondern von den »International Tactical Reaction Corporations«, kurz »ITReCs« geführt, die sich aus Söldnern mit den neuesten Waffentechnologien zusammensetzen.

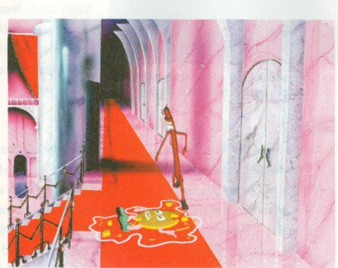
Sie übernehmen die Leitung eines ITReC, und müssen neben der Forschung und Entwicklung neuer Waffen auch dafür sorgen, daß Ihre Söldner genug Geld bekommen, damit sie nicht zu einer Konkurrenzgesellschaft überwechseln. Mehr als 30 nichtlineare Missionen in schmucker SVGA-Grafik, an denen man zwischen vier Minuten und vier Stunden spielen soll, sowie die künstliche Intelligenz der Gegner sollen nahezu alle bisherigen Vertreter des Genres übertreffen.

Wir schreiben das Jahr 3270. Auf dem Planeten Karelia Beta kämpfen Sie in **»Shattered Reality«** um Ihr Leben. Sie jagen in einem von 16 verschiedenen Raumschiffen über die Oberfläche und versuchen sich mit 15 differierenden Waffensystemen allerlei Gesindel wie Piraten, Kopfgeldjäger oder Nomaden vom Hals zu halten. Das ist schon die ganze Story von Shattered Reality – das Actionspiel soll durch seine Geschwindigkeit keinen Moment zum Nachdenken lassen.

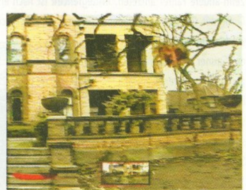
Peperami ist in England das, was in Deutschland Bi-Fi ist: eine Salami für die Hosentasche. Die Würstchen haben dort durch schrille Fernsehkampagnen eine unglaubliche Popularität erlangt, so daß nun das Spiel zur Wurst nicht mehr abzuwenden war. In **»Animal!«** sind Sie als Peperami auf der Suche nach Pepereinstein, ohne den es um die Zukunft von Snackopolis düster bestellt ist. Pepereinstein scheint vom Gemüse entführt worden zu sein, und Peperami muß ihn nun in einer Mischung aus Adventure und Doom-artigen »Eat 'em up« wieder den Klauen der Übeltäter entreißen.

Ganz kann Ocean seine Anfänge nicht verleugnen – mit **»Eraser«** erscheint wieder ein Spiel zum Kinofilm. Im Stil mancherlei indizierter »Point and Shoot«-Videoballereien von American Laser Games richten Sie Kimme und Korn der elektromagnetischen Pulswaffen aus dem Film auf diverse Gauner. Durch neuartige Kompressionsalgorithmen soll der Spieler gute 40 Stunden lang im Dienst sein.

Es rollt eine neue Spielewelle auf uns zu: Gleich drei Mal nimmt Ocean den Tennisschläger in die Hand. **»Tennis«** von Smart Dog arbeitet mit Motion-Capturing und kann den Spieler mit der größten Anzahl von unterschiedlichen Bewegungsabläufen in einem Tennisspiel und dem englischen (und wohl nur dort) Tennisstar Chris Bailey locken. **»Breakpoint Tennis«** bietet unter anderem Doppel- und Vier-Spieler-Modi nebst Meisterschaft, während **»ATP Tennis«** unter Windows 95 läuft und den Spieler mit sehr fließenden Animationen und verschiedensten Kameraeinstellungen erfreut. (ra)



Peperami trifft auf einen etwas geplätteten Kollegen. (Animal!)



Der Schein trügt – auch in dieser vornehmen Villa verbergen sich die Verbrecher. (Eraser)

STRATOSPHERE


Unsere Festung nähert sich einer Stadt, rechts unten feuert eine Flakstellung ihre Rakete ab.

Schon auf der E3-Messe war uns »Stratosphere« aufgefallen; jetzt können wir eine neuere, aber längst nicht fertige Version anspielen. Das Fantasy-Programm vermixt das Genre der Flugsimulationen mit Aufbaustrategie à la »Sim City 2000«. Mit einer riesigen, fliegenden Festung bekämpft man Konkurrenten, erobert Städte und sucht nach Teleporter-Toren. Die Festung wird von Ihnen konstruiert und mit der Zeit vergrößert, indem man Rohmaterial in nützliche Vorrichtungen umwandelt und diese auf der aus Sechsecken bestehenden Grundfläche plaziert. Obwohl es einen speziellen Designmodus gibt, errichten Sie neue Aufbauten normalerweise während des Fluges! Gekämpft wird mit Raketen, Energiewaffen Kanonenbreitseiten, wodurch einzelne Gebäude auf Ihrem Kampffelsen verloren gehen. Eine umfangreiche Kampagne sowie ein Mehrspielermodus sind geplant. (la)



STRATOSPHERE - FACTS

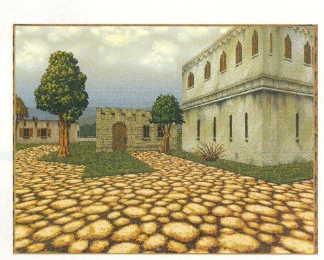
- **Hersteller:** Acclaim
- **Genre:** Flugsimulation/Strategie
- **Termin:** 1. Quartal '97
- **Besonderheiten:** Das Fliegen und Ausbauen der Festung geschieht gleichzeitig; Ressourcen-Management; Kampagnenmodus.

BETRAYAL AT ANTARA

Die Rollenspiel-Überraschung des Jahres 1994 wird mit »Betrayal at Antara« fortgesetzt. Da Spaltkrieg-Autor Raymond E. Feist die Lizenz für den Nachfolger an 7th Level vergeben hat, mußte Dynamix einen komplett neuen Hintergrund ersinnen. Geblieben ist das sehr gute Charaktersystem mit drei Party-Mitgliedern und wenigen, aber oft benötigten Talenten. Auch die Instandhaltung der Ausrüstung spielt wieder eine wichtige Rolle, jeder Gegenstand hat eine bestimmte Qualität, die durch Benutzung ab- und durch Reparaturen wieder zunimmt. Kräftig aufpoliert wurde die 3D-Grafik beim Marsch durch das Märchenland: Zeigte »Betrayal at Krondor« klobige Vektorhügel und grobe Pixelbäume, wird jetzt eine 3D-Darstellung im Stil von »Arena: Elder Scrolls« verwendet. Gespannt darf man auf den Kampfmodus sein: Die taktischen Auseinandersetzungen waren das Highlight des Vorgängers. (la)

BETRAYAL AT ANTARA – FACTS

- **Hersteller:** Dynamix
- **Genre:** Rollenspiel
- **Termin:** 4. Quartal '96
- **Besonderheiten:** Inoffizielle Fortsetzung von »Betrayal at Kronor«. Die offizielle heißt »Return to Krondor« und kommt von 7th Level.

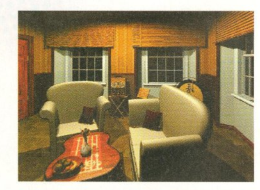

Betritt man ein Haus, wird von hier gezeigten 3D-Grafk zu einem gemalten Bild umgeschaltet.

SAFECRACKER



Mit dem Taschenmesser im Inventar erkundet der zukünftige Sicherheitsexperte detaillierte Räume.

Warner Interaktive begibt sich mit dem Grafik-Adventure »Safecracker« auf Einbrecherpfade. Das Erstlingswerk der schwedischen Programmiertruppe Daydreams soll vor allem durch gute 3D-Grafik bestechen. Die Grafik-Engine ermöglicht freie Drehungen in der vorberechneten Umgebung. Sie übernehmen die Rolle eines Sicherheitsexperten, der sich um eine Anstellung bei einem renommierten Safehersteller bemüht. In einer Art Aufnahmeprüfung muß der Jobanwärter sämtliche Safes in den Geschäftsräumen des zukünftigen Arbeitgebers knacken – wie könnte er seine Qualifikation besser unter Beweis stellen? Jeder Schließmechanismus wartet mit einer anderen Sorte von Rätseln auf. Neben diesen Denkspiel-Elementen wird aber auch herkömmliche Adventure-Kost geboten – so läuft man beliebig von Raum zu Raum und verfügt über ein Inventar. (ms)



SAFECRACKER - FACTS

- **Hersteller:** Warner Interactive
- **Genre:** Grafik-Adventure
- **Termin:** Oktober '96
- **Besonderheiten:** Pro Safe eine andere Puzzle-Kategorie; freie Kameraschwenks in einer detaillierten 3D-Umgebung.



Interview:
Rendezvous im Weltraum

RENDEZVOUS MIT GENTRY LEE

Sierra arbeitet zur Zeit an der Umsetzung der berühmten Rama-Buchserie von Science-fiction-Legende Arthur C. Clarke und Gentry Lee. Anders als bei vielen Buchumsetzungen sind hier die Autoren aktiv eingebunden.

Special

Stellen Sie sich vor, die Erde bekommt Besuch aus dem Weltall. Doch statt eines Raumschiffs oder kleiner grüner Männchen kommt nur ein Zylinder von der Größe einer Stadt in unser Sonnensystem geschwebt. Das »Rama« getaufte Objekt dreht nur eine Runde um die Sonne und wird dann wieder ins All verschwinden - also bleibt nicht viel Zeit für eine genaue Untersuchung des Besuchers. Und im Inneren findet das Forschungsteam eine komplexe Alien-Welt, die eigentlich jahrelang erforscht werden müßte.

»Rendezvous mit 31/439« erschien 1973 und wurde zu einem Science-fiction-Klassiker. Das Rätsel um das geheimnisvolle Artefakt wurde unter dem Original-Titel »Rendezvous with Rama« schon 1987 als Grafik-Adventure für den C 64 veröffentlicht. Jetzt hat sich Sierra die Rechte an den drei Fortsetzungen gesichert, die Arthur C. Clarke gemeinsam mit Gentry Lee schrieb.

Gentry ist eigentlich Wissenschaftler von Beruf und war unter anderem Projektleiter bei den Raumsonden Viking (Mars) und Galileo (Jupiter). Er schrieb gemeinsam mit Carl Sagan die Drehbücher zur Fernsehserie »Kosmos« und war wissenschaftlicher Berater bei Joe Dantes SF-Komödie »Innerspace - Die Reise ins Ich«. An der Entwicklung von »Rendezvous im Weltraum« (so der deutsche Titel des Spiels) ist Gentry aktiv beteiligt. Wir konnten ihn zur Entstehung der Bücher und des Spiels interviewen.

PC PLAYER: Die Rama-Bücher waren ja nicht Deine erste Zusammenarbeit mit Arthur C. Clarke. Gab es da nicht noch einen Roman namens »Cradle«?

GENTRY: Ja, Cradle war unsere erste Zusammenarbeit. Ich erzähle in dem Zusammenhang immer gerne, daß es eine Auftragsarbeit war, weil Warner Pictures die Rechte an dem Buch kaufte, bevor wir ein Wort geschrieben hatten. Es ist ein Roman, der verfilmt werden sollte, und damit ist meine Entschuldigung für die Sex-Szenen in dem Buch auch schon beendet.

PC PLAYER: Wie habt Ihr zwei Euch dann gefunden? Du hast sicher nicht auf eine Anzeige in einer Zeitung aus Sri Lanka geantwortet, »Co-Autor gesucht«.

GENTRY: Arthur erzählt seine Version der Geschichte im Vorwort von »Rama II«. Im Grunde genommen fuhren Peter Guber und ich im Februar 1986 nach Sri Lanka, um ein Projekt zu besprechen. Wir mochten uns, und der Rest ist Geschichte. Aber ich möchte noch hinzufügen, daß Arthurs Angebot, mich die Rama-Fortsetzungen schreiben zu lassen, eine Menge Licht auf seinen Charakter wirft. In seinem Büro in Colombo, während wir gerade die Arbeit prüften, die wir für »Cradle« vervollständigt hatten, gab er mir eine Liste seiner Zukunfts-Projekte. Eines davon war eine Rama-Fortsetzung. Als ich Interesse daran zeigte, kriegte er so einen Gesichtsausdruck wie Puck im Sommernachtstraum und erzählte mir unverblümt, daß er gerne mit mir das Rama-Universum erweitern möchte.

PC PLAYER: Als Ihr mit den Fortsetzungen begonnen habt, wußtet Ihr da schon, wie die Geschichte enden würde? Waren alle drei Bücher grob vorgeplant?

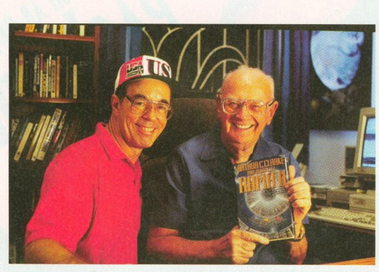
GENTRY: Als wir mit Rama II loslegten wußten wir schon die grobe Richtung, aber die Ereignisse nach Rama II waren noch im Nebel.

PC PLAYER: Wieviel vom zweiten Rama-Buch ist denn nun im Spiel enthalten?

GENTRY: Die Charaktere aus dem Roman kommen auch im Spiel vor. Und die junge Dame, die Nicole spielt, ist hervorragend! Ich mußte über 50 Bewerberinnen ablehnen, bevor ich diese akzeptierte.

PC PLAYER: Als Wissenschaftler und NASA-Mitarbeiter, was denkst Du da über die plötzliche Entdeckung von »Leben auf dem Mars«? (Anmerkung: Das Interview wurde einen Tag nach der Pressekonferenz der NASA geführt)

GENTRY: Seit letzter Nacht quillt meine E-Mail über mit Anfragen von Leuten, die das gleiche wissen wollen. Als allererstes habe ich schon seit vielen Jahren daran geglaubt, daß die Chance, daß das Leben auf unserem Planeten die einzigen »Chemikalien, die Bewußtsein erlangen« sein sollen, sehr gering sei. Ich empfand es auch eine menschliche Tragödie, daß wir seit Viking nicht zum Mars zurückgekehrt sind, um die Unklarheiten in den Meßergebnissen zu erklären. Allerdings ist es zu früh, um kategorisch zu erklären, das die Existenz von Leben auf dem Mars bewiesen sei. Denk dran, was wir in der Fernsehserie »Cosmos« sagten: Außergewöhnliche Theorien fordern außergewöhnliche Beweise.



Gentry Lee und Arthur C. Clarke sind aktiv an der Entwicklung des Spiels »Rendezvous im Weltraum« beteiligt.

PC PLAYER: Von Deiner Sicht aus, paßt das Spiel wirklich in Euer Universum? Ist es eine Erweiterung oder nur das Neu-Erzählen in einem anderen Medium?

GENTRY: Das Spiel ist sicher ein neuer Zugang in das Rama-Universum. Ich habe Spiele gesehen, die Büchern große Ehre erwiesen und eigentlich Inhaltszusammenfassungen waren, aber nur wenig Spielspaß enthielten. Was ich wollte war ein Gleichgewicht aus Spiel und Story. Ich habe versucht, das Spieldesign aus den beiden Extremen herauszuhalten, einerseits nur die Geschichte nachzuerzählen oder andererseits den Namen Rama auf ein Spiel zu kleben, daß eigentlich gar nichts damit zu tun hat. Wie sehr uns das gelungen ist, werdet Ihr und die Käufer entscheiden. Aber eines ist sicher: Ich mag das Spiel sehr!

PC PLAYER: Also, wie definierst Du »Spielspaß«, und wo ist der Unterschied zu einem Roman?

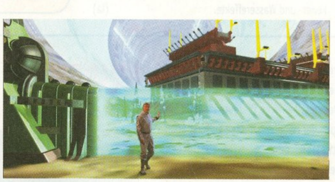
GENTRY: Die Rolle des Autoren ist grundverschieden. In einem Roman kontrolliert der Autor die Geschwindigkeit, die Vision, einfach alles, um den Leser in eine Welt seiner eigenen Vorstellung zu versetzen. Im Spiel ist aber der Spieler selbst an der Kontrolle. Was der Autor hier tun muß, ist all die logischen Schleifen und Seitenwege bereitzustellen, um dem Spieler eine aussagekräftige Erfahrung zu geben. Wir haben versucht, das Spiel so nicht-linear wie nur möglich zu gestalten, so daß der Spieler wirklich spürt, daß er Tempo und Stimmung kontrollieren kann.

Rama ist ein perfekter Ort für ein Adventure. Stell Dir vor, ein gigantischer rätselhafter Zylinder kommt in unser Sonnensystem aus den tiefsten Weiten des Weltalls. Was zur Hölle tut er hier? Wer hat ihn geschickt und warum? Dies sind die Fragen, die auch den Spieler bewegen, wenn er den Auftrag erhält, den toten Valeriy Borzov zu ersetzen. Die Anleitung, die der Spieler erhält, ist zu forschen und rauszukriegen, was Rama eigentlich ist. Und mit den Fortschritten, die man hier macht, entwickelt sich die Geschichte und verändert dann die Rahmenbedingungen für den Spieler.

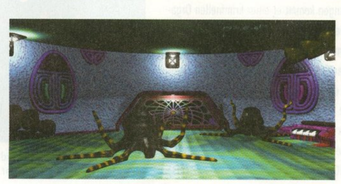
Im Spiel selbst gibt es viele Puzzles, aber es sind natürlich eingebundene Puzzles, die sich die Ramaner ausdachten, um unwürdige Raumfahrer fernzuhalten. Oder aber die verschiedenen Spezies an Bord zu schützen, um sicherzustellen, daß sie nicht von feindlichen Kreaturen vernichtet werden. In anderen Worten, die Puzzles in den einzelnen Gebieten des Spiels wurde auf eine Art und Weise entworfen, die konsistent mit den Schöpfern oder Bewohnern dieser Gebiete ist.

PC PLAYER: Wer ist auf die Idee gekommen, ein Spiel daraus zu machen?

GENTRY: Die Idee zu einem Spiel basierend auf Rama war schon einige Jahre in meinem Kopf. Ich wollte warten, bis die Technik gut genug ist, um den Aliens und Bioten gerecht zu werden. Wir hatten schon eine Auktion der Rechte gestartet, als Sierra Interesse zeigte. Allerdings war das Ganze dann eine Team-Arbeit vom ersten Augenblick an. Sierra gab mir deren beste Leute, angefangen beim Projektleiter Mark Hood, den brillanten Science-fiction-Künstler Richard Hescox und viele andere. Das Resultat ist die Arbeit einer eingeschworenen Gruppe.



Einer der Forscher hat eine seltsame Energiebarriere gefunden – können Sie diese überwinden?



Redselig sind die Wesen in Rama nicht gerade - aber dafür umso mysteriöser.

PC PLAYER: Wird das Spiel nicht zu einfach sein, wenn man das Buch gelesen hat?

GENTRY: Diejenigen, die die Rama-Bücher gelesen haben, werden sich natürlich schneller zurechtfinden. Sie werden allerdings keine spielerischen Vorteile haben. Es gibt viele neue Dinge im Spiel, die nicht in den Büchern existieren. Und natürlich sind alle Rätsel neu und frisch und werden nicht mal in den Büchern erwähnt. Ich hoffe, daß sowohl die Leser wie auch die reinen Spieler Rama auf ihre Art genießen werden. Der Spieler erhält Hilfe in Form von Puck, einem kleinen Roboter, den Richard Wakefield geschaffen hat. Er kann benutzt werden, wenn der Spieler das will, und erklärt, was man gerade sieht und läßt auch ab und zu einen Tip fallen. Aber ich muß gleich hinzufügen, daß die Puzzles im Spiel meistens sehr klar sind. Der Spieler weiß, was von ihm verlangt wird - er muß es nur irgendwie fertig bekommen.



Rama ist ein ausgehöhlter Zylinder, in dem sich eine komplette Welt mit See, Städten und seltsamen Wesen verbirgt.

PC PLAYER: Sehen die Grafiken so aus wie die Dinge, die Du in Deinem Kopf »gesehen« hast, als Du die Bücher schriebst?

GENTRY: In den meisten Fällen ist die Antwort einfach ja. In eingen Fällen ging Richard sogar noch weiter als das, was ich mir vorstellte. Wir diskutierten eine lange Zeit über die Bioten und die Aliens. Ich machte Kommentare wie »Der Kopf ist zu schmal, die Tentakel nicht flexibel genug, die Ringe brauchen kräftigere Farben«. Aber jetzt sehen die Dinge ziemlich genau so aus, wie ich mir das vorstellte.

Am Anfang hatte ich natürlich schon Zweifel, irgend jemanden Freiheit in »meinem Universum« zu geben. Aber als mir das Talent von Mark und Richard klar wurde, war es logisch, daß das Endprodukt besser würde, wenn ihrer Phantasie freien Lauf gelassen würde. Ich habe natürlich auch gemeinsam an anderen Dingen gearbeitet. Wenn man mich beispielsweise vorstellt als den Mann, der Viking oder Galileo designt hätte, erkläre ich auch immer sofort das Tausende von Leuten beteiligt waren, und daß ich lediglich die Gruppe in die richtige Richtung steuerte.

PC PLAYER: Kennst Du die Margarine gleichen Namens, die es hier in Deutschland gibt?

GENTRY: Ja, ich kenne die Problematik mit Rama. Weil die Romane in Deutschland alle so unterschiedliche Namen haben, ist es für den Leser schwer zu erkennen, daß die Bücher miteinander verbunden sind. Übrigens, mein neuer Roman »Bright Messengers«, der auch im Rama-Universum spielt und einen deutschstämmigen Helden hat, kommt 1997 bei Bastei Lübbe heraus.

RENDEZVOUS BEIM BUCHHÄNDLER

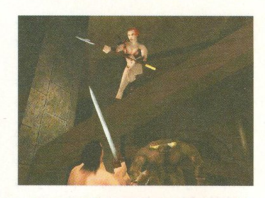
Die Rama-Romane sind unter folgenden Titeln in Deutschland erhältlich:
Rendezvous mit 31/439,
ISBN 3-453-09963-X
Rendezvous mit Übermorgen,
ISBN 3-453-04590-4
Nodus, ISBN 3-453-09247-3
Die Übersetzung des vierten Buches, »Rama Revealed«, steht noch aus. Die drei Bücher sind im Heyne-Verlag erschienen.

BLADE



Dies ist keine Intro-Grafik – die Personen und Monster im Spiel sind äußerst ansehnlich geraten.

Quake ist noch in aller Munde, da kündigt sich schon das nächste 3D-Actionspiel an. »Blade« vom spanischen Programmierteam Friendware will nicht nur besser aussehen als das id-Spiel, sondern auch viel komplexer sein. In einer mittelalterlichen Welt sind über 20 Aufträge zu bestehen, man sucht sich einen von fünf Charakteren aus. 15 Gegnertypen machen die Burgen und Katakomben unsicher und lassen sich mit 30 Waffen bekämpfen. Man wird mit praktisch allem werfen können, was sich in den Levels finden läßt. Den Polygonfiguren liegt ein Skelett zugrunde, das nicht nur für realistische Darstellung bürgt: Durch Schwertstreiche wird man den Gegnern Wunden zufügen und einzelne Körperteile abschlagen können. Alle gängigen 3D-Grafiktricks werden eingebaut, dazu kommen transparente, sich bewegende Lichtstrahlen sowie Feuer- und Wassereffekte. (la)



BLADE – FACTS

- **Hersteller:** Friendware
- **Genre:** 3D-Actionspiel
- **Termin:** 3. Quartal '96
- **Besonderheiten:** Detaillierte Polygongrafik; Figuren haben Skelette; alle Auflösungen bis 1024 mal 768 Pixel in 8- und 16-Bit-Farbtiefe.

EVIDENCE



Seit circa drei Jahren arbeitet Microids an dem Kriminalabenteuer »Evidence« mit komplett vorberechneter Grafik. Der amerikanische TV-Journalist Dan Singer gerät im Zuge der Handlung in eine äußerst unangenehme Situation, denn er wird zu Unrecht verdächtigt, seine Freundin ermordet zu haben. Dem auf Kaution freigekommenen Reporter bleibt nur wenig Zeit, seine Unschuld zu beweisen. Während seiner privaten Ermittlungen kommt er einer kriminellen Organisation auf die Spur, die ihm knallhart zusetzt. Genug Stoff also, um das Detektivadventure mit einigen Actionszenen anzureichern - mehrere Echtzeit-Sequenzen, wie etwa eine Verfolgungsjagd per Auto, wurden eingebaut. Die Krimistory wird mit digitalisierter Sprache und cooler Jazzmusikuntermalung präsentiert. In Deutschland befindet sich das Programm unter den Fittichen von BMG. (ms)

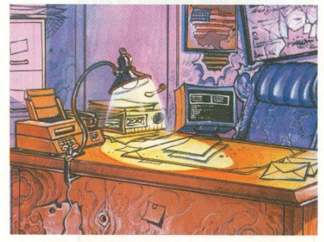
EVIDENCE – FACTS

- **Hersteller:** BMG Interactive
- **Genre:** Grafikadventure
- **Termin:** November '96
- **Besonderheiten:** Kombination klassischer Adventure-Elemente mit Actioneinlagen in Echtzeit und 3D.



Evidence bietet durchgehend amerikanisches Ambiente; hier in einer nächtlichen Bar.

AMERICAN DREAM



Von diesem Schreibtisch aus steuern Sie Ihr angehendes Burger-Imperium.

Sunflowers werkelt gerade an einer neuen Wirtschaftssimulation namens »American Dream«, die den Spieler in die schillernde Welt der Hamburger-Ketten entführt. Als kleiner Restaurantleiter muß er irgendwo in der Provinz der USA seinen kleinen Köstlichkeiten-Laden in Schwung bringen. Bei anhaltendem Erfolg übernimmt er dann vielleicht einmal den gesamten Konzern und kann auch eigene »Leckereien« wie neue Pizzas oder Milchshakes entwickeln lassen. Für weiteren Streß sorgen streikende Putzfrauen oder Köche, die die Küche abfackeln. Witzig animierte Grafiken gepaart mit Rap-Musik werden für das passende Ambiente sorgen. Das Spiel sollte übrigens erst »Burger Queen« heißen, aber die Namensverwandtheit zu einem bekannten Fast-food-Multi war doch zu groß. Mit etwas Glück erscheint American Dream noch vor Weihnachten - guten Appetit! (mic)



AMERICAN DREAM – FACTS

- **Hersteller:** Sunflowers
- **Genre:** Wirtschaftssimulation
- **Termin:** Dezember '96
- **Besonderheiten:** Grafik ist im bunten Comicstil gehalten; Entwickeln eigener Fast-food-Kreationen nach bestimmten Kriterien.



Geben ist besser als nehmen!



SYNDICATE WARS™ der gewaltige Nachfolger von Syndicate™ erhältlich für PC CD



BULLFROG PRODUCTIONS LTD

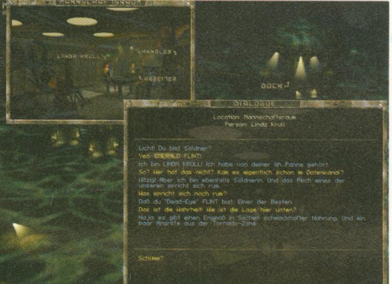
ABGETAUCHT

Blue Byte geht auf Angriffskurs. Mit »Schleichfahrt« wollen die Mülheimer beweisen, daß gute und vor allem schnelle 3D-Grafik nicht unbedingt aus den USA kommen muß.



Schleichfahrt bietet auch in den 3D-Sequenzen 64 000 Farben in SVGA und einer Auflösung von 640 mal 480 Pixeln.

Lange genug war »Schleichfahrt« ja schon angekündigt. Im Herbst soll nun endlich der Stapellauf dieses U-Boot-Actionspiels erfolgen. Im 21. Jahrhundert hat sich die Menschheit mit Hilfe von Atomwaffen fast selbst ausgerottet. Der kärgliche Rest flüchtete ins Meer, wo er im Laufe der Zeit eine neue Zivilisation errichtet hat. Sie schlüpfen in die Rolle des Söldners Flint, der mit seinem Kampf-U-Boot Aufträge für jeden, der das nötige Kleingeld mitbringt, erledigt. Denn wider besseren Wissens ist die Menschheit nicht endlich vereint, sondern befehdet sich weiter. Das Abenteuer beginnt für Flint mit einem vermasselten Einsatz. Doch schon bald verstrickt er sich in eine Kette von Ereignissen, die den eigenbrötlerischen Egoisten letztlich zum Retter der gesamten Menschheit werden lassen.



Aufträge werden auf den zahlreichen Unterwasserstationen vergeben. Dabei werden die Gespräche in Textkästen abgewickelt.



Zwei Minenroboter bei der Arbeit.

64 000 Farben unter dem Meer

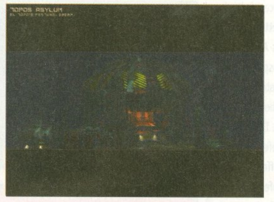
Im Spiel muß Flint vom Spieler durch rund 50 Missionen geschleust werden. Die erhält er auf ebenso vielen Unterwasserstationen, die rund um die Welt verstreut sind. Dort spinnt sich die Haupthandlung in Gesprächen mit den insgesamt 100 im Spiel vorkommenden Personen weiter. Dabei ist der Plot in mehrere Kapitel unterteilt, wobei Schlüsselereignisse in einer animierten Sequenz illustriert werden. Die Stationen dienen jedoch nicht nur für ein Pläuschchen zwischendurch, sondern auch, um das Boot mit besseren Waffen, Ortungssystemen und Panzerungen auszustatten. Bei anhaltendem Erfolg und wachsendem Bankkonto ist im weiteren Verlauf vielleicht sogar noch ein besserer Kahn drin. Alles in allem gibt es vier verschiedene Typen mit über 30 unterschiedlichsten Waffensystemen zu erwerben. Vom einfachen Standardtorpedo über Plasmakanonen bis hin zu vollautomatisch arbeitenden Geschützen reicht das Spektrum. Das eigentlichen Kernstück von Schleichfahrt aber sind die Missionen. Hat man einen Auftrag angenommen, das Schiff ausgerüstet und Kurs auf das Zielgebiet genommen, finden Sie sich im Cockpit Ihres Bootes wieder. Dort sorgt eine mit Texturen versehene 3D-Grafik in SVGA und mit 64 000 Farben für das passende Ambiente. Dazu gesellen sich nach und nach jede Menge Objekte, gigantische Unterwassergebäude und teilweise riesige Feindschiffe. Im zentralen Cockpitbereich ist ein Radarschirm eingebettet, der die Umwelt in einer »Voxel«-Engine ähnlichen Grafik wiedergibt. Und mit dem Vorurteil, unter Wasser sei alles blau, wird so ganz nebenbei auch noch aufgeräumt. Denn die Programmierer spielen viel



Selbst Explosionen sollen Schleichfahrt nicht verlangsamen.

SCHLEICHFAHRT-FACTS

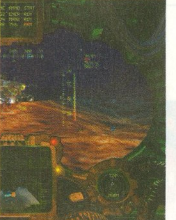
- **Hersteller:** Blue Byte
- **Genre:** 3D-Actionspiel
- **Termin:** Oktober '96
- **Besonderheiten:** Sehr aufwendig gestaltete Unterwasserwelt. Neben Beleuchtungseffekten und bildschirmfüllenden Explosionen werden riesige U-Boote zu sehen sein. Außerdem gehorcht das Szenario vereinfachten physikalischen Gesetzen, wodurch Strömungen und Trägheitseffekte möglich werden.



Die Hintergrundgeschichte in Zwischensequenzen weitergesponnen.

mit Beleuchtungseffekten. So ändern, getreu den echten physikalischen Gegebenheiten, sämtliche Objekte nebst Meeresgrund ihre Farbe, sobald sie angeleuchtet werden. Da man keine Taschenlampe dabei hat, dient als Lichtquelle häufig eine der teilweise bildschirmfüllenden Explosionen.

Jede Menge Physik

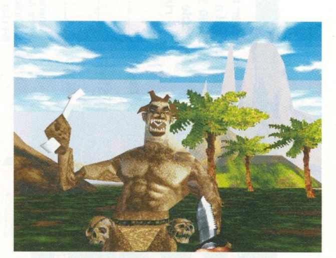


Die ganze Unterwasserwelt gehorcht den Regeln eines zwar vereinfachten, aber dennoch korrekten Strömungsmodells. Dabei werden zwar keine aufwendigen Differentialgleichungen im Hintergrund online gelöst, aber zumindest beinahe. Denn Schleichfahrt arbeitet auf Basis analytischer Lösungen der »Navier-Stokes«-Gleichungen. Entlang der drei Hauptbewegungsachsen verfügt das U-Boot dabei über unterschiedliche Kennzahlen für den druck- und reibungsabhängigen Widerstandsbeiwert. Somit bewegt sich das Boot zwar nach vorn und hinten relativ leicht, wird in den Auf- und Abbewegungen aber ziemlich träge. Und auch der aus der Schule gefürchtete Impulserhaltungssatz findet hier seine praktische Anwendung. Denn spätestens, wenn Sie mit Ihrem Miniboot einen Ozeanriesen rammen, werden Sie am eigenen Leib Massenträgheit und die übrigen Newtonschen Gesetze erfahren müssen. Ein raffinierter Winkelzug ist das allmähliche Ausfallen der Instrumente, wenn man sich der Wasseroberfläche nähert. Erklärt durch die oben herrschende harte radioaktive Strahlung, ersparen sich die Entwickler so das Auftauchen. Zusätzlich kann das als taktische Möglichkeit im Kampf benutzt werden, wenn man im Grenzbereich operiert und den Gegner ausmanöveriert. Dazu lassen sich auch die allerorts derzeitigen Strömungen ausnutzen. In einer Mission scheint Flint an einer schier unüberwindlichen Übermacht zu scheitern. Doch nutzt er einen der Unterseestrudel, rast er unerreichbar schnell an den Gegnern vorbei. Wenn man das alles liest und sich dazu die Grafik auf den Bildern anschaut, glaubt man leicht, daß für Schleichfahrt wieder eine neue Prozessorgeneration benötigt wird. Doch bei Blue Byte wird noch bis zur Veröffentlichung daran gefeilt, daß ein kleiner Pentium für den Spaß schon ausreicht. Mit maximalen Details wird ein Pentium/100 wahrscheinlich völlig genügen. Zudem wird eine spezielle 486er Version mitgeliefert. Wer dennoch Zweifel hat, ob sein PC Schleichfahrt gewachsen ist, findet auf der PC Player Plus CD eine spielbare Demoversion. (mic)



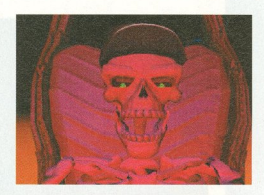
Manche Gebäude sind wirklich riesig.

DEUS



Sie treffen des öfteren auf mißgelaunte Eingeborene. Bald gehört sein Knochen Ihnen.

Silmarils gibt Ihnen in »Deus« die Chance, als Kopfgeldjäger auf einem fernen Planeten fette Beute zu machen. Was sich wie ein anspruchsloses Actionspiel anhört, entpuppt sich als Action-/Rollenspielmix. In 3D-Perspektive laufen Sie über den Planeten, der zu Ihrem Pech von zahlreichen Tieren, Eingeborenen und Cyborgs bevölkert ist. Am Anfang nur mit Ihren eigenen Fäusten bewaffnet, finden Sie im Laufe des Spieles Messer, Lasergewehre und andere Waffen. Wie im richtigen Leben sollten Sie vor lauter Kampfeslust nicht den benötigten Schlaf, Ihre Nahrungsaufnahme und eventuelle Vergiftungen außer acht lassen. Wichtige Gegenstände (Waffen, Kleidung) müssen teilweise erst zusammengebaut werden. Die Gegner sind aus Polygonen zusammengesetzt und machen sich gerade in SVGA besonders schick. Die endgültige Fassung wird komplett ins Deutsche übersetzt sein. (mk)



DEUS – FACTS

- **Hersteller:** Silmarils
- **Genre:** Rollenspiel/Action
- **Termin:** Oktober '96
- **Besonderheiten:** Berücksichtigung von Müdigkeit und Hunger; Schwimmen, Jagen, Fischen – alles ist möglich; Gegner als Polygongrafik.

DISCWORLD 2



DISCWORLD 2 – FACTS

- **Hersteller:** Psygnosis
- **Genre:** Adventure
- **Termin:** Oktober '96
- **Besonderheiten:** Gänzlich abgedrehter Terry-Pratchett-Humor; etliche Szenen in Zeichtrickqualität; deutsche Synchronstimme von Eric Idle.

Terry-Pratchett-Fans dürfen sich freuen – die Scheibenwelt geht in die zweite Runde. Wie schon im Vorgänger schlüpfen Sie in die Rolle des glücklosen Magiers Rincewind. Dieser sehnt sich wie der Rest der Menschheit nach dem Tod. Der Sensemann ist nämlich verschwunden, und keiner weiß wohin. Die Folge: Anstatt in Frieden zu ruhen, tummeln sich gerade erst Verstorbene auf den Straßen von Ankh-Morpok. Auf der Suche nach dem Seelen-Entsorger bekommen Sie den Pratchett-typischen Humor immer wieder mit voller Wucht zu spüren. Die Benutzerführung hat sich im Vergleich zum ersten Teil kaum geändert, in Sachen Grafik haben Sie aber einiges zu erwarten: Etliche Zeichentricksequenzen versüßen Ihnen das Leben. Bei der komplett deutschen Fassung des Fantasy-Spektakels leiht Arne Elsholz (Synchronsprecher von Eric Idle und Tom Hanks) Ihrem Helden seine Stimme. (mk)



Helden am Abgrund: Rincewind, du hast einfach kein Glück. Wenigstens »Truhe« ist bei dir ...

SHERLOCK HOLMES 2



Holmes ist ratlos, so eine große Stadt und nicht ein einziger Fall zu lösen – das wird sich bald ändern.

Der Meisterdetektiv schlägt wieder zu. In seinem neuesten Abenteuer (»Die ungelösten Fälle von Sherlock Holmes: Das Geheimnis der tätowierten Rose«) treten Holmes und sein treuer Assistent und Freund Watson gegen eine Geheimorganisation an. Erpressungen, Mord, Attentate und Entführung zählen ebenfalls zu den Fällen, die unsere Vollblutbriten aufklären müssen. Die über fünfzig gerenderten Schauplätze und die stimmungsvolle Musik bilden einen passenden Rahmen zum London des Jahres 1889. Die über 80 Akteure wurden gefilmt und digitalisiert, fügen sich aber gut in die Hintergrundgrafiken ein. Sie steuern beide Helden über ein einfaches Interface, daß Ihnen immer nur die Befehle zur Verfügung stellt, die für den Spielablauf gerade sinnvoll sind. Die endgültigen Fassung wird sich in Text und Sprache komplett in deutsch präsentieren. (mk)



SHERLOCK HOLMES 2 – FACTS

- **Hersteller:** Electronic Arts
- **Genre:** Adventure
- **Termin:** Oktober '96
- **Besonderheiten:** Gangsterhatz in über fünfzig Schauplätzen; über 80 digitalisierte Akteure; deutsche Texte und Sprachausgabe.

ES WIRD IHNEN NOCH LEID TUN ...

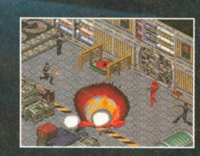
Der Nachfolger von Crusader: No Remorse katapultiert Sie in die nächste Folge der gefeierten Crusader-Reihe.

Zehn Multilevel Umgebungen, 15 schlagkräftige Waffen, neue Kampfmanöver, Feinde, Fallen und Rätsel ziehen Sie in ihren Bann.

Lassen Sie Ihrer Wut freien Lauf, indem Sie Ihre Gegner mit spektakulären Effekten ins Jenseits schicken.









N O R E G R E T

... WENN SIE SICH DAS ENTGEHEN LASSEN.

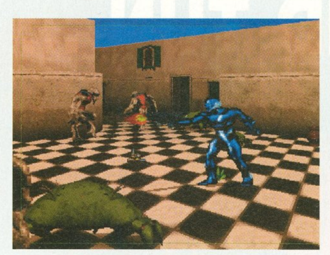
PC CD

THE NEXT  CHAPTER



Exklusiv-Vertrieb durch KINGSOFT, Tel. 0 24 08/94 10, Fax: 0 24 08/94 16 44.
Electronic Arts Hotline: 0 24 08/9 40-5 55. • Im WWW finden Sie Electronic Arts unter http://www.ea.com/

PERFECT ASSASSIN



Die Attacken wollen nicht aufhören – aber wenigstens wissen Sie bald, warum Sie überhaupt angegriffen werden.

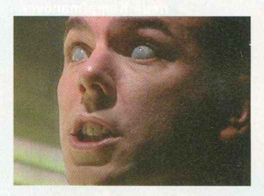
Science-fiction-Fans sollten sich »Perfect Assassin« vormerken. Die Hauptrolle in diesem Actionadventure spielt der Berufskiller Charon. Allerdings weiß er nichts von seinem Job – irgend jemand hat sein Gedächtnis ausgelöscht. Dennoch bekommt Charon mehr als eine Gelegenheit, zahlreiche Gegner aller Art zu meucheln. Verstrickt in religiösen Streitereien, Korruption und Zeitreisen kommen Sie Ihrer Identität und somit der Hintergrundgeschichte immer näher. Ähnlich wie bei »Alone in the Dark« wird es zahlreiche Kameraperspektiven für die Schauplätze geben. Gespräche mit hilfsbereiten Zeitgenossen und etliche computerberechnete Filmsequenzen versüßen Ihnen das Leben. Die Hintergründe und Charaktere wurden übrigens von Kevin Walker entworfen, der bereits bei Filmen wie »2000AD« und »Judge Dredd« sein Können unter Beweis stellte. (mk)



PERFECT ASSASSIN – FACTS

- **Hersteller:** Grolier Interactive
- **Genre:** Actionadventure
- **Termin:** Oktober '96
- **Besonderheiten:** Abwechslungsreiche Story mit allem, was Science-fiction-Fans gefällt; Design von Kevin Walker.

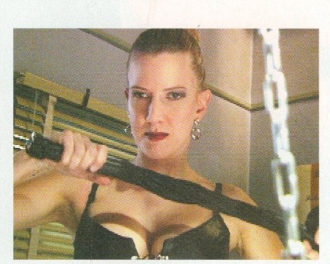
PHANTASMAGORIA 2



PHANTASMAGORIA 2 – FACTS

- **Hersteller:** Sierra
- **Genre:** Adventure
- **Termin:** November '96
- **Besonderheiten:** Schauspieler vor realen Kulissen gefilmt; aufwendige Spezialeffekte; ausgefeilte Monster-/Psychostory; Online-Tips.

Knapp ein Jahr nach dem ersten Teil ist es wieder soweit: Roberta Williams läßt Ihren Bildschirm zum Schauplatz schauriger Morde werden. Der Held, Curtis Craig, ist gerade erst aus der Heilanstalt für Geisteskranke entlassen worden, und schon lassen ihn unerklärliche Ereignisse erneut an seinem Verstand zweifeln. Als schließlich noch eine Mordserie losbricht und Craig unter Verdacht steht, steigert sich sein Bedürfnis, das Mysterium aufzuklären. Wie es sich gehört, treffen Sie dabei auf unzählige Spezialeffekte und Szenen, die wie ein Potpourri bekannter Horrorfilme anmuten. Mit der bewährten Point&Klick-Steuerung leiten Sie Ihren Helden durch das Spiel. Im Gegensatz zum ersten Teil wurden die Schauspieler diesmal in realen Bühnenaufbauten gefilmt. Silicon-Graphics-Rechner berechneten die aufwendigen Effekte. Zur Zeit wird an der deutschen Übersetzung gearbeitet. (mk)



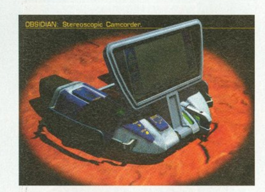
»Keine Angst, es wird bestimmt nicht weh tun!« – Craig hätte besser daheim bei seiner Freundin bleiben sollen.

OBSIDIAN



Die Welt von Obsidian ist kompliziert – die Regeln hingegen einfach: Puzzlen oder sterben.

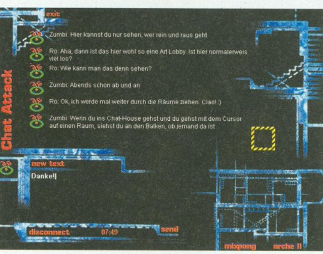
In »Obsidian« geschehen schon seltsame Dinge: Ein Wissenschaftler wird im Urlaub in einen Monolithen gesogen und blieb vorerst verschwunden. Ohne lange zu zögern, springt seine Kollegin hinterher. Den Part der Wissenschaftlerin übernehmen Sie und somit auch die Verantwortung, Ihren Kollegen und sich selbst unbeschadet in die Außenwelt zurückzubringen. Nichts ist mehr so, wie es sein sollte: Decken werden zu Böden, Fabelwesen und Roboter wollen Ihnen an den Kragen. Ähnlich wie beim Adventure-Klassiker »Myst« schlagen Sie sich durch etliche gerenderte Grafiken und Filmsequenzen. An jeder Ecke lauert ein Puzzle, das per Mausklick gelöst werden muß. Für die musikalische Untermalung hat Komponist Thomas Dolby in die Tasten gehauen. Um überhaupt in die Traumwelt von Obsidian vorstoßen können, werden Sie zwar keinen Monolithen brauchen, wohl aber Windows 95. (mk)



OBSIDIAN – FACTS

- **Hersteller:** Rocket Sciene Games
- **Genre:** Adventure
- **Termin:** 4. Quartal '96
- **Besonderheiten:** Gerenderte Hintergrundbilder und Filmsequenzen; Puzzlelösen im »Myst«-Stil; Musik von Thomas Dolby.

Aktuelle Meldungen



Online-Plaudern zum Ortstarif in der ChatAttack.

Let's meet online!

Eine Gemeinschafts-CD-ROM von Pixelpark, Megacult und Langnese läßt stolze Besitzer eines Modems in die Online-Welt hineinschnuppern. Neben E-Mail und Szene-News gibt es eine Pong-Version für vier Mitspieler und eine Art Adventure, an dem Gruppen von je fünf Personen gemeinsam teilnehmen können. In zahlreichen virtuellen Räumen kann mit anderen Benutzern in ganz Deutschland geplaudert werden - zum Ortstarif, denn Providergebühren werden von Blizz KiXX Online (http://www.blizz.de) nicht erhoben. In jedem Bundesland gibt es mehrere Einwahlknoten, die CD ist für circa 30 Mark bei VOBIS erhältlich.

Da weiß man, was man hat.

Auf der CD-ROM »Bewegende Werbung« für PC und Mac präsentiert Navigo für rund 50 Mark skurille und faszinierende Werbefilme dieses Jahrhunderts. Fast schon historisch zu nennende Filme wie eine Opel-Werbung von 1910 fehlen genau so wenig wie der legendäre Sarotti-Mohr oder das HB-Männchen. Dazu kommen interessante Fakten über die Technik und die Macher der einzelnen Clips. Besonders bekannten Marken ist ein eigener Abschnitt gewidmet, der die Entstehung und Geschichte des Produkts beleuchtet.

Rund 40 alte Werbeclips können im Moviscop angeschaut werden.

Schwing die Peitsche!

Indiana Jones' Desktop-Adventures können Sie nun auch in Deutsch auf Ihrem Windows-Arbeitsplatz erleben. Die putzige Grafik kann jedoch nicht ganz über die mangelnde Komplexität hinwegtrösten. Für Indy-Fans ist die LucasArts-Spielerei allerdings schon wegen des Kultfaktors ein Muß, zumal auch der Preis von circa 30 Mark recht moderat ist.

Neue Sticks braucht das Land!

Die F-16-Joystickfamilie von CH bekommt Zuwachs. Als großer Bruder des »F-16-Flightstick« soll im Herbst der »F-16-Fighterstick« erscheinen. Er kann serienmäßig mit bis zu 20 verschiedenen Funktionen programmiert werden. Bislang war diese Funktionsvielfalt nur Hobbypiloten vergönnt, die ihre Joysticks an einen Throttle-Schubregler von CH angeschlossen hatten. Außerdem ist ein »F-16-Force-Feedback«-Stick in Entwicklung, der motorengesteuert zum Beispiel bei einem Flugsimulator nach einem Treffer an der eigenen Maschine kräftig an der Spielerhand rüttelt.

Der F-16-Force-Feedback-Stick bringt Ihre Hand zum Zittern.

(ra)

KURZ NOTIERT

★★★ John Romero, Mitbegründer von id Software, wird die erfolgreiche Firma verlassen und eine eigene Softwareschmiede gründen. Man munkelt, daß auch Peter Molyneux nach Vollendung von »Dungeon Keeper« seine Bullfrog-Karriere beenden wird. Damit würden zwei weitere große Spieledesigner dem Beispiel von Sid Meier folgen, der unlängst Firaxis Entertainment gegründet hat.

★★★ Am 13. August brach um Schlag Mitternacht Microsofts FTP-Server zusammen. Grund: Der neue Internet-Explorer 3.0 wurde veröffentlicht. Die ersten 50 000 registrierten Benutzer erhielten ein T-Shirt und nahmen an einem Gewinnspiel teil.

★★★ In der ersten Augustwoche blieben auch bei AOL die Modems stumm. Sämtliche Leitungen waren für rund 20 Stunden tot. In dieser Zeit konnte kein Benutzer E-Mail lesen und absenden, Diskussionsforen besuchen oder sonst auf den Dienst zugreifen. Wahrscheinlich verursachte die Installation von neuer Systemsoftware den langen Blackout.

★★★ Auf Virgins Internetseiten gibt es eine Multiplayer-Version des Klassikers Asteroids namens Subspace (http://www.vie.com/subspace). Hier feuern bis zu 60 (!) Mitspieler nicht auf Asteroiden, sondern zur allgemeinen Gaudi entweder im Team oder allein gegen alle aufeinander los. Die besten Punktzahlen und Nachrichten von Pilot zu Pilot werden auf den Seiten gespeichert.

★★★ Zur CeBIT Home will AOL die neue Version 3.0 ihrer Browser-Software vorstellen. Neben vereinfachter Bedienung und Datei-Download im Hintergrund will AOL den Internetzugang um bis zu 35% schneller machen.

★★★ Der erste MMX-Pentium, der P55C, wird nicht mehr in diesem Jahr, sondern erst Anfang 1997 auf den Markt kommen. Ein Sprecher von Intel teilte mit, daß so der großen Nachfrage nach den Chips Sorge getragen würde und Lieferengpässe vermieden werden sollen.

»Z« WURDE EINFACHER

In letzter Minute haben die Bitmap Brothers die von uns bemängelte hohe Schwierigkeit des Echtzeit-Strategiespiels »Z« abgeschwächt. Beim Test einer im Laden gekauften Version gelang es uns, innerhalb von drei Stunden, den zehnten von insgesamt 20 Levels zu erreichen. Ständiges Laden und Speichern ist nur noch in den hohen Levels notwendig. Geblieben ist die große Zufälligkeit, die sich vor allem im (eigentlich sehr guten) Mehrspielermodus störend auswirkt. Ein Beispiel: Wir verloren zunächst die erste Solomission, weil ein gegnerischer Jeep zwei der unseren besiegte, so daß der Computer plötzlich drei Jeeps hatte. Unser Testurteil ändert sich durch die Vereinfachung nicht.



LESER-TOP 20 September 1996

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(1)	INDIZIERTES SPIEL	3D Realms
2	(2)	COMMAND & CONQUER	Westwood/Virgin
3	(3)	WARCRAFT 2 – TIDES OF DARKNESS	Blizzard
4	(5)	Civilization 2	Microprose
5	(4)	Die Siedler 2	Blue Byte
6	(6)	FIFA Soccer 96	EA Sports
7	(7)	Wing Commander 4	Origin
8	(11)	Need for Speed	Electronic Arts
9	(18)	Eurofighter 2000	D.I.D./Ocean
10	(–)	NHL Hockey 96	EA Sports
NEU 11	(NEU)	Anvil of Dawn	New World Computing
12	(9)	Rebel Assault 2	LucasArts
13	(19)	Fantasy General	SSI
14	(10)	Worms	Team 17
NEU 15	(NEU)	Shannara	Virgin
16	(–)	Das schwarze Auge 2	Attic
17	(–)	The Dig	LucasArts
18	(–)	indiziertes Spiel	SSI
19	(–)	NBA Live 96	EA Sports
20	(20)	Mech Warrior 2	Activision

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum Juli/August 1996.

Verkaufscharts

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(1)	Grand Prix 2	Microprose
2	(2)	Die Siedler 2	Blue Byte
3	(3)	Warcraft 2 Expansion	Blizzard
4	(5)	Command & Conquer	Westwood/Virgin
5	(4)	Civilization 2	Microprose
6	(6)	Warcraft 2	Blizzard
7	(7)	F1 Manager 96	Software 2000
8	(9)	Hugo 3	ITE
9	(8)	C & C: Ausnahmezustand	Westwood/Virgin
10	(11)	World of Combat	Novalogic/Softgold
11	(10)	Die Fugger 2	Sunflowers
12	(NEU)	Martini Racing	Martini
13	(15)	Megapack 5	Compilation
14	(12)	Win Skat	CDV
15	(NEU)	AH 64D Longbow	Electronic Arts

Quelle: Karstadt AG. Erhebungszeitraum: August 1996

Die beliebtesten Spielehersteller

Platz	Vormonat	Hersteller
1	(1)	Westwood
2	(–)	EA Sports
3	(2)	Blizzard
4	(5)	Microprose
5	(3)	3D Realms

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: Juli/August 1996.

Ihre Stimme zählt! Jeden Monat starrt die Software-Industrie gebannt auf das Votum der PC Player-Leser. Um eine möglichst repräsentative Auswertung zu erhalten, zählen wir auch auf Ihre Stimme! Nur schnell die entsprechende Postkarte in der Heftmitte ausfüllen, Briefmarke drauf und ab damit – je mehr Leser sich beteiligen, desto aussagekräftiger das Ergebnis.



DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

HERAUSGEBER
Michael Scharfenberger

CHEFREDAKTEUR
Boris Schneider (bs); verantwortlich für den redaktionellen Teil

REDAKTION
Jörg Langer (la), Henrik Fisch (hf), Monika Stoschek (ms), Roland Austinat (ra), Alex Folkers (af), Michael Schnelle (mic), Magnus Kalkuhl (mk); Freier Mitarbeiter: Heinrich Lenhardt (hl)

CD-ROM-REDAKTION
Henrik Fisch; Toni Schwaiger (freier Mitarbeiter)

CHEFIN VOM DIENST
Susan Sablowski

REDAKTIONSASSISTENZ
Simone Steglich

LAYOUT
Journalsatz GmbH

GRAFIKEN
Journalsatz GmbH

TITEL
Celal Kandemiroglu; Gestaltung: Journalsatz GmbH

GESCHÄFTSFÜHRER
Michael Scharfenberger, Dr. Rüdiger Hennigs

ANSCHRIFT DES VERLAGS
DMV Daten- und Medienverlag GmbH & Co. KG
Dornacher Straße 3d, 85622 Feldkirchen
Telefon: (089) 9 91 15-0, Telefax: (089) 9 91 15-177, BTX: DMV#

VERLAGSLEITUNG
Helmut Grünfeldt

ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenleitung: Alan Markovic (verantwortlich für Anzeigen)
Mediaberatung PLZ-Gebiet 6-9, Österreich, Schweiz: Christoph Knittel, Tel. (089) 9 91 15-376, Sacha Zöttl, (089) 9 91 15-191 und Anzeigenbüro Eschwege, PLZ-Gebiet 0-5, Jens Klüver, Tel. (0 56 51) 92 93-95

ANZEIGEN-DISPOSITION
Edith Hufnagel, Tel. (089) 9 91 15-364

PRODUKTIONSLEITUNG
Otto Albrecht

DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Gruber Straße 46c, 85586 Poing

VERTRIEBSLEITUNG
Gabi Rupp

IVW

VERTRIEB
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319060

DRUCK
Druckerei E. Schwend GmbH & Co. KG,
Postfach 10 03 40, 74503 Schwäbisch-Hall

ISSN-Nummer 0943-6693

SO ERREICHEN SIE UNS:

Abonnementverwaltung:
PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15

Abonnementpreise:
Inland: 12 Ausgaben DM 72,– (PC Player); DM 129,60 (PC Player plus)
Inland: 6 Ausgaben DM 64,80 (nur PC Player plus)
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 62,– (PC Player); DM 110,40 (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 96,– (PC Player); DM 153,60 (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 6 Ausgaben DM 76,80 (nur PC Player plus)
EG-Länder: zuzüglich 7% MWSt., Außereuropäisches Ausland auf Anfrage

Bankverbindung:
Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 405 541 807

Abonnementbestellung Österreich:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 600,– (PC Player); ÖS 1020,– (PC Player plus)
Alpha Buchhandels GmbH, Neustiftgasse 112, A-1070 Wien
Tel.: (02 22) 522 63 22, Fax: (02 22) 522 63 22-20

Abonnementbestellung Schweiz:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben
sFr 72,– (PC Player); sFr 129,60 (PC Player plus)
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6258 Hitzkirch
Tel.: (041) 917 01 11, Telefax (041) 917 28 85

Einzelheftbestellung:
DMV-Verlag Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich

PC PLAYER IST ONLINE!

Daß PC Player im Internet unter http://www.pcplayer.de/ vertreten ist, dürfte sich bereits herumgesprochen haben. Aufgrund der großen Resonanz erweitern wir nun unseren Service und bieten auch ein Forum in CompuServe an.

PC Player ist seit Mitte April aus dem Internet nicht mehr wegzudenken. Dort browst immerhin schon ein Drittel unserer Leserschaft. Aufgrund der großen Resonanz erweitern wir die Online-Aktivitäten.

In CompuServe finden Sie jetzt unter **GO PCPLAYER** unser Forum, in dem Sie sich online unterhalten und Nachrichten austauschen können. Auch aktuelle Demos, Tips und Patches stehen zum Download bereit. Dabei sollen sich das Forum und die Webseiten nicht ersetzen, sondern ergänzen.

Im Forum werden alle Aktivitäten durchgeführt, die einem höheren Grad an Interaktion bedürfen, zum Beispiel der Austausch von Nachrichten und Diskussionen sowie Online-Unterhaltungen.

Verantwortlich für die Internet-Seite ist Alexander Folkers. Er hält einen Schreibtisch in unserer Redaktion besetzt und widmet sich der Aktualisierung der Web-Seiten und, zusammen mit Roland Austinat, der Verwaltung des Forums. Boris Schneider ist ebenfalls nahezu täglich im Forum zu finden, andere Redakteure schauen natürlich auch hinein.

Fragen und Antworten zum Online-Angebot

Was brauche ich, um die Web-Seiten anzusehen?

Sie benötigen zuerst einmal einen Internet-Anschluß. Den erhalten Sie am praktischsten über einen Online-Dienst, beispielsweise CompuServe oder T-Online. Wie Sie die Zugangssoftware für das Internet installieren, erfahren Sie beim Kundendienst des Online-Anbieters. Um unsere Web-Seiten zu betrachten, benutzen Sie einen »Browser«, der auch Tabellen darstellen kann. Wenn Sie einen älteren Browser verwenden (Q-Mosaic 1, CompuServe Mosaic), sehen unsere Seiten nicht ganz so aufgeräumt aus, sind aber weiterhin lesbar.

Wie komme ich an die Seiten heran?

Die Adresse, die Sie in Ihren Web-Browser eintippen müssen, ist

http://www.pcplayer.de/

Drücken Sie einfach auf die verschiedenen Knöpfe in der Web-Seite, um zu den einzelnen Bereichen zu gelangen.

Kostet es etwas, Eure Seiten anzusehen?

Nein, das Angebot ist von unserer Seite her völlig umsonst. Allerdings entstehen Ihnen Kosten durch die Telefongebühren und den Beitrag für Ihren Internet-Anbieter. Von diesem Geld sehen wir allerdings nichts.

Der Seitenaufbau ist wahnsinnig langsam!

Wir arbeiten mit einem der größten Online-Anbieter der Welt, der Firma CompuServe, zusammen, um einen Hochleistungsserver mit sehr hoher Bandbreite zur Verfügung zu stellen. Trotzdem können wir nicht ausschließen, das sehr viele Leser gleichzeitig unser Angebot in Anspruch nehmen wollen. Bei mehreren hundert Usern gleichzeitig muß auch unser Server aufgeben. Außerdem sind die Internet-Leitungen innerhalb Deutschlands gerade abends sehr ausgelastet. In diesem Fall ist unser Server machtlos: Irgendwo zwischen ihm und Ihrem Modem herrscht gerade Stau, so daß auch unsere Daten steckenbleiben. Besonders in der Zeit ab 21 Uhr sind so gut wie alle Online-Dienste sehr langsam, da durch den beginnenden Nachttarif alle Benutzer auf einmal ins Internet wollen.

Wie komme ich in das CompuServe-Forum?

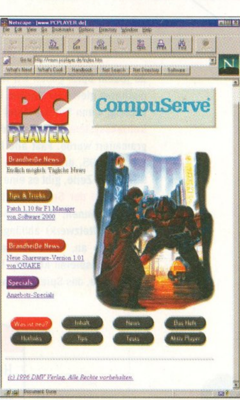
Wenn Sie ein CompuServe-Mitglied sind, geben Sie einfach den Befehl »GO PCPLAYER« ein und befinden sich in unserem Forum. Im WinCIM klicken Sie auf das Ampelsymbol und tippen in der Dialogbox nur »PCPLAYER«. Das Forum ist ebenfalls gratis – auch hier müssen Sie nur die Telefonkosten und die Gebühren des Online-Providers bezahlen, in diesem Fall CompuServe.

Sollten Sie kein CompuServe-Mitglied sein, finden Sie auf der aktuellen Ausgabe von PC Player plus die Software »WinCIM«, mit der Sie sich in CompuServe einwählen können. Weitere Informationen zu »WinCIM« entnehmen Sie bitte der »Flappe«, auf die das CD-ROM aufgeklebt ist.

(bs/af)

GROSSER GRAND-PRIX-2-WETTBEWERB

In unserem CompuServe-Forum findet derzeit ein Wettbewerb zum aktuellen »Grand Prix 2« von Microprose statt. Falls Sie teilnehmen möchten, besuchen Sie unser Forum und laden sich aus der Bibliothek »HOT: Grand Prix 2« die Teilnahmebedingungen. Die PC-Player-Formel-1-Wunderkiste geht an den schnellsten Fahrer, der »Schumi-Gedenkpreis« an den Piloten mit dem bösesten Mißgeschick. Gute Fahrt!



Ein Besuch auf unseren Webseiten lohnt sich – oft sind Artikel hier schneller zu finden als im Heft.

PC PLAYER PER E-MAIL

Wenn es bei Ihnen mit dem Web noch hapert, Sie aber E-Mail in das Internet verschicken können, ist die Kontaktaufnahme mit PC Player kein Problem. Unter folgenden Adressen sind wir zu erreichen:

Fragen zum Online-Angebot:
online@pcplayer.mhs.compuserve.com
Leserbriefe an PC Player:
leser@pcplayer.mhs.compuserve.com
Fragen zur CD-ROM der PCP plus:
cdrom@pcplayer.mhs.compuserve.com
Fragen an den Techniktreff:
ttreff@pcplayer.mhs.compuserve.com
Fragen zum neuen Wertungssystem:
wertung@pcplayer.mhs.compuserve.com
Tips und Tricks Einsendungen:
tips@pcplayer.mhs.compuserve.com
Meldungen für den Bug-Report:
bugs@pcplayer.mhs.compuserve.com



SO WERTEN WIR

DIE TECHNIK

Zu jedem Spiel geben wir Ihnen die wichtigsten technischen Informationen gleich im Kasten. Der Name des **Herstellers** ist manchmal wichtig, wenn Sie das Spiel in einem Laden bestellen wollen. Unter **Betriebssystem** geben wir die Systeme an, für die das Spiel programmiert wurde. Fast alle MS-DOS-Spiele laufen problemlos unter Windows 95, dies wird von uns nicht angegeben. Steht »Windows 95« in der Zeile, gibt es eine spezielle Version nur für dieses System. Die **Anzahl der Spieler** sagt Ihnen, wieviele Personen gleichzeitig spielen können; das ist meistens von der verwendeten Technik (Modem, Netzwerk) abhängig. Unter **Sprache** geben wir nur dann »Deutsch« an, wenn Sie garantiert ohne Englisch-Kenntnisse den Titel durchspielen können. Wenn hingegen nur die Anleitung übersetzt wurde, das Spiel aber weiter Englisch ist, steht hier »Englisch«.

DIE HARDWARE

Weil alle PCs völlig verschieden sind, teilen wir die Hardware nicht nach Prozessoren, sondern nach Klassen ein.

① entspricht einem älteren 486-33 Modell
② entspricht einem 486-DX2 66 MHz
③ entspricht einem 486-DX4 100 MHz
④ entspricht einem Pentium 90 MHz
⑤ entspricht einem Pentium 133 MHz

Ein weißer Kreis bedeutet: Dieses Spiel läuft mit allen Optionen problemlos auf dieser Klasse. Ein grauer Kreis bedeutet: Dieses Spiel läuft zwar, aber nur mit Einschränkungen. Ein schwarzer Kreis bedeutet: In dieser Rechnerklasse läuft das Spiel erst gar nicht. Besonderheiten wie Einfluß des RAM oder des CD-ROM-Laufwerk werden am Ende des Textes als »Technik-Tip« genau beschrieben.

PC PLAYER TESTBERICHT

Hersteller: DMV Verlag | Hardware: ❶②③④⑤
Betriebssystem: MS-DOS, Windows 3.1 & 95 | Sprache: Deutsch
Anzahl der Spieler: Einer bis Zwei (per Modem), bis Acht (per Netzwerk)

Präsentation:	Sehr gut	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Gut	Komfort:	Schlecht	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER PERSONALITY

JÖRG: ★★★★★ MONIKA: ★★★★★ MICHAEL: ★★★★★ ROLAND: ★★★★★

BORIS SCHNEIDER: 

DIE WERTUNG

In sechs Kritierien bewerten wir die meßbare Qualität eines Spiels. Für jedes Kriterium vergibt der Haupttester eine von fünf Stufen:

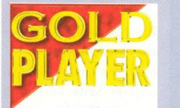
Sehr schlecht/Schlecht / Durchschnitt / Gut / Sehr gut

Präsentation: Wie wird das Spiel dargestellt? Wie ist die Qualität und das Zusammenspiel von Grafik, Musik, Videos?
Spieltiefe: Wie intelligent ist der Level-Aufbau, der Computergegner oder die Puzzles in einem Adventurespiel?
Ausstattung: Was steckt alles im Programm? Nur ein Spiel oder auch Extras wie Editoren, Hilfen, Bonus-Missionen?
Komfort: Wie gut läßt sich das Programm bedienen? Sind Load und Save enthalten? Gibt es zu lange Ladezeiten?
Multiplayer: Wie gut sind Modem- oder Netzwerk-Modus? Ist er leicht zu installieren? Gibt es besondere Regeln?
Übersetzung: Wie gut wurde das Original ins Deutsche übertragen? Blieben Humor und Dramatik erhalten?
Bei den Punkten »Übersetzung« und »Multiplayer« kann es neben der Wertung noch die Begriffe »geplant« (kommt als Update) oder »nicht v.« (nicht vorhanden und auch nicht geplant) geben.

DIE PERSONALITY

Weil jeder Computerspieler einen anderen Geschmack hat, gibt Ihnen auch PC Player Alternativen zur Gesamtwertung. Die stammt immer von jemandem, der das Spielegenre kennt und liebt. Deswegen wird ein Strategie-Experte ein schwer zugängliches Hardcore-Strategiespiel auch gut bewerten, wenn Spieltiefe und Anspruch stimmen. Umgekehrt können andere Leser, die sich in dem Genre nicht auskennen, damit gar nichts anfangen; das wird durch Wertungen von anderen Testern ausgedrückt, die über der Hauptwertung gedruckt werden.

GOLD UND PLATIN





Gold- und Platin-Player gibt es für besonders empfehlenswerte Spiele.



Auf der Index-Seite finden Sie nicht nur alle Spiele, die wir in dieser Ausgabe getestet haben, sondern auch die besten Neuerscheinungen der letzten Monate.


Boris Schneider


Jörg Langer


Monika Stoschek


Michael Schnelle


Roland Austinat

Spielename	Genre	Boris Schneider	Jörg Langer	Monika Stoschek	Michael Schnelle	Roland Austinat	Seite
GOLD PLAYER Baphomets Fluch	Adventure	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	122
GOLD PLAYER Links LS	Sportspiel	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	78
GOLD PLAYER Hind	Flugsimulation	★★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★★	74
Syndicate Wars	Strategiespiel	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	44
Gene Wars	Strategiespiel	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★	60
3D Ultra Pinball: Creep Night	Flippersimulation	★★★★	★★	★★★★	★★★★	★★★★	148
Crusader: No Regrets	Action-Adventure	★★★★	★★★	★★★★	★★★	★★★★	68
SimCity 2000: Network Edition	Strategiespiel	★★★	★★★	★★★★	★★★	★★★★	150
Golden Gate Killer	Adventure	★★★★	★★★	★★★	★★★	★★★★	134
Three Skulls	Adventure	★★★	★★★	★★★★	★★★	★★★	144
Civil War General	Strategiespiel	★★★	★★★★	★★★	★★★	★★	66
Gene Machine	Adventure	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	126
Lighthouse	Adventure	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	54
The Pandora Directive	Adventure	★★★	★★	★★★	★★★	★★★	130
Puppen, Perlen und Pistolen	Adventure	★★	★★	★★★	★★	★★	142
Absolute Pinball	Flippersimulation	★★	★★	★★★	★★	★★	152
Striker 96	Sportspiel	★★	★★	★★	★★	★★★	84
Olympic Games	Sportspiel	★★	★★	★	★	★	82
Terror T.R.A.X.	Interaktiver Videofilm	★	★	★★	★	★	140
Milo	Denkspiel	★	★	★	★	★	138
Speedrage	Rennspiel	★	★	★	★	★	72

Die besten Spiele der letzten Monate:

Name	Genre	Boris Schneider	Jörg Langer	Monika Stoschek	Michael Schnelle	Roland Austinat	Test
GOLD PLAYER Grand Prix 2	Rennspiel	★★★★★	★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	9/96
GOLD PLAYER AH-64D Longbow	Simulation	★★★★	★★★	★★★★	★★★	★★★★	7/96
GOLD PLAYER Duke Nukem 3D	Action	★★★★★	★★★★	★	★★★★	★★★★	7/96
Need for Speed S.E.	Rennspiel	★★★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★★	9/96
Time Commando	Action	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★	9/96
Z	Strategiespiel	★★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★★	9/96
Cyberstorm	Strategiespiel	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★	8/96
Virtua Fighter	Prügelspiel	★★★	★★	★★★★	★★★★	★★★★	8/96
Quake (Shareware)	Action	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★★	9/96
Elk Moon Murders	Adventure	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★★	9/96
Professor Tim	Denkspiel	★★★★	★★	★★★	★★★	★★★★	9/96
Firefight	Action	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★★	8/96
Normality	Adventure	★★★	★★	★★★★	★★★	★★★★	8/96
Shell Shock	Action	★★★	★★★	★★★★	★★	★★★★	8/96
Sonic CD	Action	★★★★	★★★	★★★	★★	★★★★	8/96
Space Hulk 2	Action	★★★	★★★	★★★★	★★	★★★★	7/96
Return Fire	Action/Strategie	★★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	7/96
Monty Python Holy Grail	Skurriler Spielemix	★★★	★★	★★★★	★★★	★★★	9/96
Wizardry Gold	Rollenspiel	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	8/96
Tracers	Denkspiel	★★★★	★★	★★★	★★	★★★★	8/96
Lemmings U95	Geschicklichkeit	★★★★	★★	★★★★	★★	★★★	7/96

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

SYNDICATE WARS

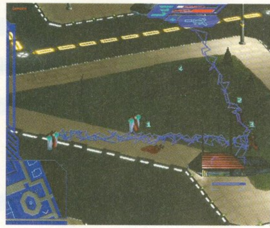
Von »Bladerunner« hat es die düstere Atmosphäre, von »Terminator 2« die Vorliebe für gewaltige Explosionen, dazu kommen starke Anleihen beim eigenen Vorgänger. »Syndicate Wars« zielt auf Strategiespieler und Actionfans gleichermaßen.



Dieses Bild ist mit seiner großen Explosion typisch für spätere Missionen.

Stellen Sie sich vor, Sie wanderten eines Morgens über die sonnige Einkaufsstraße Ihres friedvollen Heimatorts. Von der anderen Straßenseite ruft Ihnen ein Gemüsehändler ein freundliches »Hallo« zu, vorne winkt ein hilfsbereiter Polizist. Just als Sie sich Ihres Glücks so richtig bewußt werden, spüren Sie einen brennenden Schmerz im Nacken. Die idyllische Promenade ändert sich vor Ihren Augen in eine düstere Großstadtszenerie, der nette Gesetzeshüter in einen schwer gepanzerten Antiterror-Soldaten, statt Vogelzwitschern ist nur noch schrilles Kreischen und Maschinengedröhn zu hören. Pech gehabt: Dies ist die Realität, alles vorher war nur ein von Implantaten evozierter Tagtraum.

Seit dem Vorgänger »Syndicate« sind in »Syndicate Wars« rund 50 Jahre vergangen, ein einziges Kartell hat die Weltherrschaft übernommen. Den meisten Menschen wurden Chips eingepflanzt, die sie zufrieden und kontrollierbar machen. Doch plötzlich zeigen die Glücksimplantate beängstigende Ausfallerscheinungen, wodurch harmlose Bürger zu brandschatzenden Chaoten mutieren. Außerdem werden fast sämtliche K.I.s des Syndikats von einem geheimnisvollen Virus lahmgelegt, hinter dem eine noch mysteriösere Sekte steht: die »Kirche der neuen Epoche«. Diese predigt ihrer wachsenden Anhängerschaft den Weltuntergang und arbeitet fleißig an seiner baldigen Verwirklichung.



Zwei Zealoten und Schwebegleiter beschießen unseren letzten Agenten.

Nach dem Programmstart blinkt Sie eine auf High-tech getrimmte Oberfläche an, die den Zugriff auf die Missionsauswahl, die Forschungsabteilung, das Waffenarsenal sowie die Kältekammer erlaubt. Man kann entweder das Riesensyndikat Eurocorp spielen, oder die Kirche der neuen Epoche. In beiden Fällen geht es darum, eine immer schlagkräftigere Truppe heranzubilden, um schließlich über das Schicksal der Erde zu entscheiden. Maximal vier Agenten dürfen in ein Szenario geschickt werden, aufgebessert mit künstlichen Körperteilen in drei Ausbaustufen. Die Güte von Gehirn, Armen, Beinen und Torso beeinflussen Selbständigkeit, Treffsicherheit, Schnelligkeit sowie Panzerung und Energievorrat. Rund 20 Waffen stehen zur Verfügung, von der harmlosen UZI über allerlei Energiekanonen bis hin zu Überzeugungsstrahlern, Bomben und zerstörerischen Orbitalangriffen. Im Spielverlauf findet man vier spezielle Rüstungen, die ihrem Träger Feuerresistenz, superbe Panzerung, erhöhte Energie oder

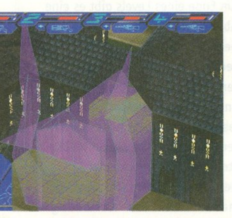
MICHAEL SCHNELLE ★★★★

Mit Syndicate Wars hat Bullfrog das Spielprinzip des beliebten Vorgängers konsequent ausgebaut. Während zuvor meist pure Gewaltakte zum Erfolg führten, ist nun gezieltes Vorgehen erforderlich. So läßt sich die Rivalität zwischen der Polizei und den anderen beteiligten Gruppen gut ausnützen, um scheinbar unlösbare Missionen zu meistern. Außerdem sollte jeder Level gründlich erforscht werden, um nicht etwa eine gut gefüllte Bank zu übersehen. Denn allzu schnell herrscht ansonsten Ebbe in der Kasse, was weitere Forschung und Waffenkäufe unmöglich macht.

Mir gefallen die stimmige Grafik und die wundervoll düstere Atmosphäre, auch wenn die Figuren etwas pixelig geraten sind. Als Bildschirmpyromanen haben es mir vor allem die riesigen Explosionen angetan - der Luftangriff ist extrem beeindruckend. Schön auch der Mikrokosmos, welcher den Spieler fast nahtlos in die Spielwelt integriert. Dafür nehme ich auch den teils happigen Schwierigkeitsgrad in Kauf, der in den späteren Missionen für durchgebissene Tastaturen sorgt. Wer actionlastige Strategiespiele mag und über die nötige Hardware verfügt, liegt hier genau richtig.



In den Straßen zeigen Videoleinwände kurze Animationssequenzen.



Auf Wunsch werden im Vordergrund befindliche Gebäude transparent gezeigt.

Unsichtbarkeit schenken. Die Inventarobjekte lassen sich während der Mission zwischen den Agenten austauschen, die Tragfähigkeiten sind aber begrenzt.

Von einem sehenswerten Intro und sich wiederholenden Animationen abgesehen, wird auf jegliches »Wing Commander«-Drumherum verzichtet. Die Einsätze werden in reiner Textform beschrieben, zusätzlich gibt es schlichte Karten und allenfalls mal eine Luftaufnahme. Für einige Credits kauft man sich Zusatzinfos, die zum Beispiel auf eine gut gefüllte Bank hinweisen, oder auf versteckte Gegner. Eine Mission kann aus bis zu vier Teilaufträgen bestehen, die in beliebiger Reihenfolge zu erfüllen sind. Kehren Sie in eine bereits besuchte Stadt zurück, sehen Sie noch die Spuren Ihres letzten Aufenthalts. Anwerbeaktionen, bei denen Wissenschaftler der eigenen Forschungsabteilung einverleibt werden, können auf Wunsch übersprungen werden. Sie dürfen jeweils eine Körperprothese oder Waffe erforschen, auf Wunsch per Automatikfunktion.

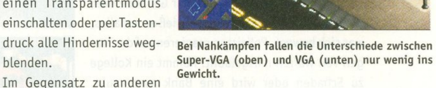
Nach Missionsbeginn glänzt Syndicate Wars mit zoomender und drehender 3D-Grafik. Riesige Häuser und sonstige Bauten füllen die Städte, der Begriff Straßenschlucht ist stellenweise wörtlich zu nehmen. Die Karten bestehen aus einer Grundebene (dem »Boden«), aus der aber auch die Mauern bestehen. Darüber befinden sich Gebäude, Brücken, Tore und so weiter. Viele Gebäude können betreten werden, andere sind Staffage. Obwohl es immer maximal zwei Ebenen übereinander gibt, macht die Syndikatswelt einen realistischen Eindruck. Verstärkt wird dies durch viele



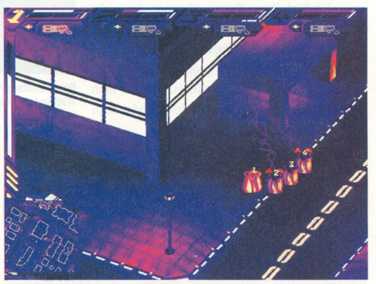
Bei heftigem Regen dringt unser Fahrzeug ins Innere einer Festung ein.

Details: Straßenlampen beleuchten die Umgebung, vorbeigehende Passanten werfen Schatten. Zerstört man eine Lichtquelle, wird es merklich dunkler. Auch Schüsse und Brände erhellen die recht düsteren Stadtszenerien. Dazu kommen Werbe- und Videoleinwände, Magnetbahnen, Fahrzeuge und Schwebegleiter. Wer aufgrund der Bauten die Übersicht verliert, kann einen Transparentmodus einschalten oder per Tastendruck alle Hindernisse wegblenden.

Im Gegensatz zu anderen Spielen warten in Syndicate Wars nicht nur Gegner auf Sie. Die Metropolen werden von Zivilisten, Punks, Wachmännern, Polizisten, anderen Agenten und Zealoten-Kriegern der Sekte bevöl-



Bei Nahkämpfen fallen die Unterschiede zwischen Super-VGA (oben) und VGA (unten) nur wenig ins Gewicht.

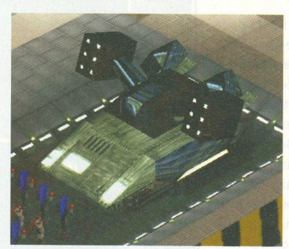


Per Infrarotsicht hat man auf Kosten des Energievorrats auch im Dunkeln kurzzeitig Durchblick.

IM VERGLEICH

	SYNDICATE WARS	CRUSADER – NO REGRET	ABUSE
Präsentation	Gut	Gut	Schlecht
Spieltiefe	Durchschnitt	Durchschnitt	Gut
Ausstattung	Durchschnitt	Durchschnitt	Gut
Komfort	Gut	Durchschnitt	Durchschnitt
Multiplayer	Durchschnitt	nicht v.	Durchschnitt
Wertung	★★★★	★★★★	★★★★

Beim Mutantenmetzeln von Abuse lockern nur die Explosionen die graue 2D-Darstellung auf, dafür stimmen Steuerung und Waffenarsenal. Außerdem liegt ein (komplizierter) Leveleditor bei. Crusader – No Regret übernimmt das Prinzip des Vorgängers mit zaghaften Verbesserungen. Die Sichtweise ist hier isometrisch, Sie steuern nur eine Figur durch fallen- und gegnergespickte Räume. Syndicate bietet die beeindruckendste Grafikengine, die Farben sind jedoch sehr düster und die Figuren eher undetailliert. Die atmosphärische Geräuschkulisse wird durch lieblose Missionsbeschreibungen beeinträchtigt, so daß die Präsentation insgesamt ein »Gut« bekommt.

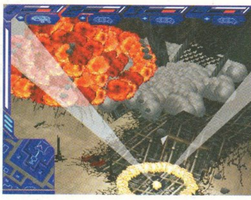


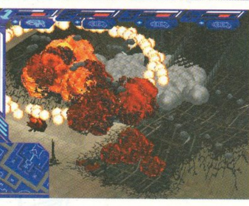
Aufständische bewachen diesen Raketenpanzer, das gefährlichste Vehikel im Spiel.

kert. Wachmänner verteidigen ihr Gebäude oder ihren Schützling, Chaospunks schießen auf alles, was sich bewegt. Polizisten reagieren auf das Tragen von Waffen mißgelaunt. Kommt ein Kollege zu Schaden oder wird eine Bank ausgeraubt, führen sie oft einen Großeinsatz durch. Geldtransporte fahren durch die Straßen, Ärzte steigen aus und begutachten Getötete – während man sich flink ihren Wagen schnappt. Am wichtigsten ist es, das Verhalten der verschiedenen Gruppen auszunutzen, indem man beispielsweise Wachmänner und Punks gegeneinander hetzt. Neben reinen Vernichtungseinsätzen muß man VIPs abwerben, Stellungen verteidigen oder auch mal ein bestimmtes Fahrzeug stehlen.

Die gelungene Bedienung erlaubt die Einteilung der vier Agenten in maximal drei Teams. Durch Verabreichen zweier Drogen



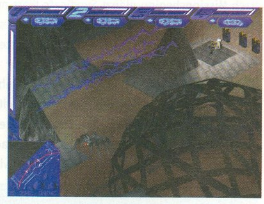




Der Orbitalangriff gehört zu den beeindruckendsten Waffen im Spiel.

greifen sie gezielt Gegner an, oder aber alles, was sich ihnen nähert. Gezoomt wird automatisch, und zwar in Abhängigkeit von der Waffe: Wer einen Flammenwerfer einsetzt, sieht weniger von seiner Umgebung, als ein Scharfschütze mit Zielfernrohr. Beim Mehrspieler-Modus können bis zu vier Parteien mitmachen, die untereinander Teams bilden. Man darf wählen, welche Technologie und wieviel Geld zur Verfügung steht. Am Ende eines Levels gibt es eine Abrechnung darüber, wer wieviele Gegner gemeuchelt hat.

Technik-Tip: Syndicate Wars futtert Rechenpower wie kaum ein anderes Strategiespiel. Deshalb lassen sich einige Aspekte abschalten, etwa die transparente Darstellung sichtverdeckender Gebäude. Den größten Unterschied macht aber die Auflösung: Während das Spiel unter VGA selbst auf einem DX2/66 noch halbwegs vernünftig läuft, ist für fließendes Super-VGA ein Pentium/133 gerade gut genug. Konkrete Abhilfe schaffte im Test das häufige Unsichtbarmachen der Gebäude. Außerdem kann die Darstellung verkleinert werden. Unter VGA bleiben zwar Übersicht und Spielbarkeit erhalten, doch die Grafik wirkt weniger schön. Zur Zeit arbeitet Bullfrog an einer Windows-95-Variante des Spiels, die aber erst nach der DOS-Version veröffentlicht werden soll. (la)



Auf dem Mond trifft man verstärkt auf die Spinnenrobots der Sekte.

JÖRG LANGER ★★★★

Alle Achtung – was Bullfrog hier an explosiven Gewaltexzessen abfeuert, läßt typische 3D-Ballerhelden wie zahme Klosterschüler erscheinen. Moralapostel werden sich über das Leeren ganzer Fußgängerzonen aufregen, auch das Abreißen großer Gebäudekomplexe mag ihnen zuviel sein. Doch gerade aus dieser spielerischen Zerstörungswut, gepaart mit taktischem Vorgehen, bezieht Syndicate Wars seinen Reiz.

Das Rotieren der Darstellung mag als Schnickschnack erscheinen, doch trägt es zum Realismus der Spielwelt bei – ein Haus hat eben nicht nur eine Vorderseite. Wenn eine Lautsprecherstimme ein Produkt anpreist, während die im Regen stehenden Agenten eine Videoleinwand bestaunen und über ihnen ein Schwebegleiter kreist, fühlt man sich direkt in Ridley Scotts oft zitierten Kultfilm versetzt. Die virtuellen Großstädte wirken mit ihren Gruppierungen, Fahrzeugen und Kettenreaktionen sehr real. Viele Missionen können auf mehrere Arten gewonnen werden.

Wo viel Licht ist, fehlt selten der Schatten. Wie schon beim Vorgänger werden die hardwarehungrigen Schießereien in späteren Missionen sehr unübersichtlich. Die Autos fahren fest vorgegebene Bahnen ab und können nicht auf der Stelle wenden. Auf Dauer ist mir das Spiel zu actionlastig, die Abwechslung trotz Mondszenario und einigen Spezialgegnern wie den Assassinen zu gering. Das nimmt dem Spiel aber nichts von seiner düsteren Faszination. Wer Syndicate 1 mochte, wird dem Nachfolger einen Schrein errichten.

SYNDICATE WARS

Hersteller:	Bullfrog	Hardware:	❶❷③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Vier (Netzwerk, an einem PC)		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Gut	Übersetzung:	Gut

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★★ MONIKA: ★★★ MICHAEL: ★★★★ ROLAND: ★★★★

JÖRG LANGER: ★★★★

EVOCATION

Zwischen Traum und Wirklichkeit

Ausgezeichnet mit dem EMMA Award 1995

PRESSE

„Allerfeinste Grafik ... versüßt hier dem Spieler das Rätseln ... Untermalt von guten Soundeffekten bewegen Sie sich in einer faszinierenden Fantasie-Welt.“ *(PC Praxis, 5/96)*

„Die gespenstische Atmosphäre, die durch hervorragende Hintergrundmusik noch verstärkt wird, zieht geradezu in einen Sog voll gruseliger Entdeckerfreude.“ *(PC-Spiel, 6/96)*

„Evocation von Navigo ist mehr als ein spannendes Abenteuerspiel. Auf spielerische Weise wird eine Auseinandersetzung mit den Naturwisseschaften und der Philosophie gefördert.“ *(Süddeutsche Zeitung, 7.5.96)*

CD-ROM für Mac + PC

Bitte fordern Sie schriftlich unsere Demo CD-ROM an

Tauchen Sie ein in die geheimnisvolle Welt von Evocation. Gefangen in einem Reich zwischen Traum und Wirklichkeit müssen Sie durch logisches Kombinieren und intuitives Handeln die Kräfte der Magie für sich gewinnen. Nur so wird es Ihnen gelingen, die vor Ihnen liegenden Herausforderungen zu meistern und alle Aufgaben zu lösen. Überwinden Sie die verschiedensten Hindernisse, die Ihnen den Zugang zu den drei Wegen des Wissens verwehren. Am Ende Ihrer abenteuerlichen Reise entscheiden Sie dann den Kampf um das Symbol der Weisheit für sich. Graphisch und inhaltlich beeindruckend stellt Evocation eine Ausnahmeerscheinung unter den Adventure Games dar. Musik und Soundeffekte schaffen eine Atmosphäre, die den 3D-Landschaften und Räumen einen einzigartigen Charakter verleihen.

Navigo Produkte sind im qualifizierten Computer-Fachhandel, Buchhandel, in Kauf- und Warenhäusern und Elektronik-Fachmärkten oder bei Navigo direkt erhältlich.



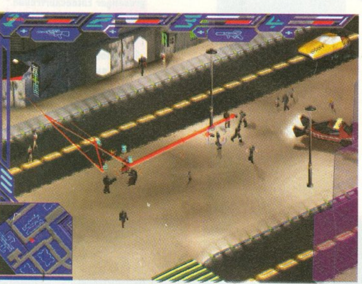
Frankfurter Ring 213
80807 München
Fax 089/324 66 204
T-Online: NAVIGO#
Internet: www.navigo.de

Insidertips zu Syndicate Wars

AGENTENFIBEL

Angehende Eurocorp-Agenten erfahren hier, wie sie die ersten Missionen ohne Schrammen in der metallenen Birne überstehen.

Wer »Syndicate Wars« als reines Actionspiel betrachtet, wird schon nach wenigen Einsätzen auf der Strecke bleiben – die gegnerische Übermacht nimmt immer stärker zu, unüberlegtes Herumballern führt direkt zum Cyborg-Friedhof. Geht man hingegen taktisch vor, erspart man sich häufig unnötigen Ärger: Weshalb eigenhändig Polizei und Aufständische ausschalten, wenn man beide Gruppen einfach aufeinander hetzen kann? Im Anschluß an einige allgemeine Tips führen Sie die Programmierer von Syndicate Wars höchstpersönlich durch die ersten paar Missionen.



Vermeiden Sie unbedingt, von zwei Seiten ins Kreuzfeuer genommen zu werden – ein Rückzug ist dann nur schwer möglich.



4. Mission, Vancouver: Aufständische verwandeln diesen Parkplatz in ein Flammeninferno.

Allgemeine Tips

Während den ersten Einsätzen sollte man das Team zusammenhalten, da sich so die Feuerkraft merklich erhöht. Später ist es sinnvoll, mit Zweierteams zu arbeiten, vor allem bei Abwerbemissionen. Sammeln Sie immer so viele Waffen wie möglich ein, um sie nach Missionsende zu verkaufen. Frühzeitig sollte Sprengstoff erforscht werden – Sie benötigen ihn für das Öffnen von Toren und Überfälle auf Banken. Bei letzteren droht meist ein Großeinsatz der örtlichen Polizei, also Vorsicht. Man sollte immer versuchen, eine große Bandbreite an verschiedenen Waffen auf seine Agenten zu verteilen. Es bringt beispielsweise wenig, nur vier Scharfschützen-Gewehre bei sich zu haben, da deren Energieverbrauch hoch und die Nachladezeiten lang sind. Ansonsten sind diese weitreichenden Schießprügel die vielleicht beste Waffe überhaupt, da man mit ihnen gezielt einzelne Personen ausschalten kann. Machen Sie es sich zur Gewohnheit, zu Beginn eines Scharmützels erst diese Gewehre einzusetzen, und dann auf Nahkampfwaffen umzuschalten. Läßt sich eine gegnerische Übermacht nicht stückweise abarbeiten, weil sie einen Großangriff auf Sie durchführt, so macht sich Betäubungsgas bezahlt – wobei man gnadenlos auch am Boden liegenden Gegner beschießt. Stacheldraht ist bei Hinterhalten sehr nützlich. Während Ihre Leute zurückweichen, nehmen die Feinde Schaden und werden verlangsamt, was Ihren Scharfschützen gute Trefferchancen bietet. Wenn Gefallene Bomben bei sich hatten, so explodieren diese nach kurzer Zeit. Feuert man auf sie, gehen sie schneller hoch – auch dies läßt sich ausnutzen. Am Anfang glaubt man, gegen Polizeiautos und Schwebegleiter keine Chancen zu haben. Doch ersteren kann man einfach ausweichen, indem man sich von der Straße entfernt, oder in die Gegenrichtung läuft: Autos müssen erst langwierig wenden, bevor sie wieder lästig werden können. Vor Flugapparaten flieht man unter Gebäude oder ins Innere von Häusern und wartet, bis die Schilde der Agenten wieder aufgeladen sind.

1. Mission: London

Rüsten Sie Ihre jungfräulichen Agenten mit einer Mini-Gun und einigen Körpermodifikationen aus. Bei Missionsstart nach links in Richtung der Aufrührer laufen, die man einen nach dem anderen abserviert. Auf Zivilisten brauchen Sie nicht zu achten – es gibt keine Strafen für das Töten Unbeteiligter. Sobald alle Aufwiegler beseitigt sind, sammeln Sie vier UZIs ein. Sollten Ihre Jungs je Probleme bekommen, hilft die zügige Flucht zurück zur Basis, die beiden Wachen am Eingangstor sind auf Ihrer Seite und helfen Ihnen. Die Bank in diesem Szenario enthält übrigens kein Geld.

2. Mission: Detroit

Vor dem nächsten Einsatz verkauft man die UZIs, erwirbt eine zweite Mini-Gun und vielleicht einige weitere künstliche Körperteile. Sie sollten wiederum vier Maschinenpistolen einsammeln und nachher verkaufen – das bringt Ihnen jedes Mal insgesamt 8 000 Credits. Sieben Punks müssen ausgeschaltet werden. Einer von ihnen versucht, ein hohes Gebäude am unteren Kartenrand zu zerstören. Kommt man ihm zu nahe, legt er Sprengkörper auf den Boden und flieht in Richtung einiger Bürogebäude, um dort weitere zu plazieren. Wenn Sie schnell genug sind, können Sie alle fünf Bomben vor der Explosion aufsammeln, um sie selbst zu benutzen. Im Inneren der Basis am oberen Kartenende befinden sich zwei Agenten. Einer von beiden ist tot, wenn Ihr Trupp die Stelle erreicht. Neben ihm liegt ein Kanister mit wertvollen Betäubungsgas. Seien Sie beim Betreten der Basis auf der Hut: Drinnen befindet sich ein Geschützturm, der auf Sie feuert. Glücklicherweise hat ein Zealot einen Sprengkörper gelegt, dessen Explosion Sie nur abwarten müssen. Ein anderer Sektenanhänger hat ebenfalls Sprengstoff – beobachten Sie ihn beim Umrunden des größten Gebäudes der Basis, wo er ihn ablegt. Der Zealot flieht zu einem Wagen, wo zwei seiner Kollegen warten. Zusammen werden sie versuchen, die Stadtbevölkerung zu ihrem Glauben zu konvertieren. Töten Sie die Drei, bevor sie damit Erfolg haben.

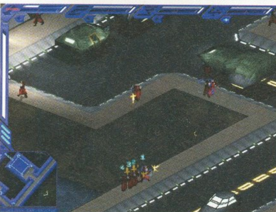
3. Mission: Hongkong

Sie sollten diese Mission mit mindesten zwei Mini-Guns und einem Überzeugungsstrahler beginnen. Vor der Station sind gerade einige feindliche Agenten mit Aufrührern beschäftigt. Vermeiden Sie diesen Konflikt, indem Sie nach links die Straße hoch marschieren. Wir konvertieren möglichst viele Zivilisten mit dem Strahler, bis wir eine richtige kleine Armee haben. Da die vielen Gefolgsleute dem Überzeugungsstrahler mehr Kraft verleihen, können Sie nun die feindlichen Agenten auf Ihre Seite bringen. Sollte bei diesem Vorhaben etwas schiefgehen, heißt die Devise »Feuer frei!«

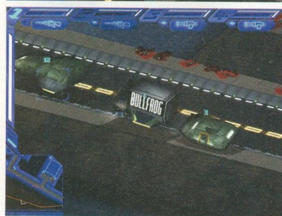
VON DER POMMES-BUDE...

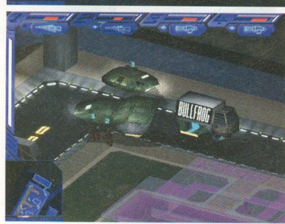












5. Mission, Singapur: Dieser schwer bewachte Lkw muß gestohlen und eskortiert werden. Von einer günstigen Stelle aus beseitigen wir die Gegner einzeln, kapern dann drei der vier Fahrzeuge und bringen den Transporter sicher ans Ziel.

Bekämpfen Sie immer nur einen Agenten, bis er zu Boden geht, und wählen dann das nächste Ziel. Auf keinen Fall das grüne Fahrzeug zerstören – es dient zum Betreten des Yamaguchi-Geländes. Dort werden Sie von Wachen angegriffen, die man konvertiert oder tötet. Jetzt die Forscher überzeugen und mit Ihnen zurück zur Station fahren.

3. Mission: Peking

Für die Ausrüstung gilt dasselbe wie in Hongkong. Vier Führungskräfte sollen überzeugt werden, doch die sie bewachenden Sicherheitskräfte feuern auf jeden, der irgend etwas in der Hand hält. Außerdem machen einige Aufständische die Gegend unsicher. Sie greifen mit Vorliebe Ihre braven Gefolgsleute an, die wesentlich langsamer als Agenten sind. Wiederum sollte man sich erst eine Meute an Zivilisten untertan machen, und dann die Wachen sowie Chaoten konvertieren. Beim Überzeugen von Gegnern werden Ihre Cyborgs oft von deren Kugeln zurückgeworfen. Rennen Sie per Doppelklick auf den Feind zu, und aktivieren Sie beim ersten Schuß den Energieschild, bis der Strahler seine Wirkung getan hat. Holen Sie sich die Bomben getöteter Aufwiegler und zerstören damit die ortsansässige Bank. Nach der Explosion braucht man nur noch die herumliegenden Brieftaschen einzusammeln ...

4. Mission: Genf

Ihr Einsatztrupp sollte einen Überzeugungsstrahler und vier Mini-Guns besitzen. Das Schwierigste ist hier, die Forscher am Leben zu erhalten. Da sie erst dann attackiert werden, wenn sie zu Ihnen übergelaufen sind, müssen Sie vorher für reine Luft sorgen. Also die Stadt abgrasen und jeden töten, der eine Waffe besitzen könnte. Achten Sie dabei auf eine Führungskraft, die von Wachen begleitet wird – sie trägt eine dicke Brieftasche bei sich. Auf jeden Fall zu vermeiden ist das Sektengebäude, dort wartet nur Unheil. Zu guter Letzt überzeugt man die Forscher und eskortiert sie zur Station.

4. Mission: Matochkin Shar

Zur üblichen Ausrüstung sollte dieses Mal noch Betäubungsgas (»K.O. Gas«) hinzukommen. Die Laboratorien werden von Sicherheitsleuten bewacht, die man am besten konvertiert. Dann helfen sie einem gegen die Chaoten, die nach dem Überlaufen der Forscher von allen Seiten her angreifen. Die Wissenschaftler dürfen keinesfalls in ein Kreuzfeuer geraten! Nachdem die Aufständischen besiegt sind, geht es zurück zur Station. Hier warten Sektenkrieger auf uns, die munter Ionenminen auf dem Boden verteilen. Säubern Sie gewissenhaft das Areal, bevor die langsamen Forscher heran sind. Am besten schickt man eine Dreiergruppe gegen die Zealoten los, während der vierte Agent (jener mit dem Überzeugungsstrahl) und die Forscher an einer sicheren Stelle warten. In diesem Szenario fährt irgendwann ein Sektenkonvoi in die Stadt, der prompt von Chaoten angegriffen wird. Diese wollen das Geld stehlen, das in einem der Fahrzeuge versteckt ist. Wenn Sie im richtigen Moment zur Stelle sind, wird sich Ihre Barschaft merklich erhöhen!

4. Mission: Vancouver

Marschieren Sie schnurstracks durch die ganze Stadt zu dem erhöhten Parkplatz und töten die Chaoten. Ein Syndikatsfahrzeug wird zwei Agenten entladen, welche man um die Ecke bringt, um dann selbst einzusteigen. Wenn Sie nun die größere der beiden Plattformen angreifen, erhalten Sie einen Schwebegleiter. Mit diesem fliegt man zum Kirchengelände und befördert die Zealoten ins nächste Leben. Die Leichname sollten nach Nützlichem durchsucht werden. Nun können Sie beruhigt das Abwerben der Forscher in Angriff nehmen. Beseitigen Sie noch schnell alle Feindagenten, bevor Sie die Wissenschaftler zur sicheren Station begleiten.

5. Mission: Singapur

Dies ist die erste Mission, bei der man nur mit Taktik zum Erfolg kommt. Ihre Agenten sollten auf jeden Fall Betäubungsgas mit sich führen. Eigentlich muß man nur das mittlere der vier vor der Bank wartenden Fahrzeuge zum Zielpunkt bringen. Doch leider wartet eine Übermacht gut gerüsteter Agenten auf uns. In unmittelbarer Nachbarschaft des Startpunkts verstecken sich zwei Agenten. Wenn Sie diese übersehen und gleich die Hauptmacht attackieren, fallen sie Ihnen in den Rücken. Schaltet man sie hingegen vorher aus, so kommt man in den Besitz zweier Scharfschützen-Gewehre. Aktivieren Sie nur eines davon, die anderen drei Agenten sollten Mini-Guns bereithalten. Nun tastet man sich entlang des Kanals vorsichtig vor, und tötet aus sicherer Entfernung jeweils eine Wache. Sollten deren Kameraden einen Racheangriff durchführen, weicht Ihr Heckenschütze zurück, während die drei Mini-Gun-Träger die Attacke abwehren. Sollte gleich die ganze Meute anrücken, so wirft man ihnen flink das K.O.-Gas vor die Füße. Es darf keinem Gegner gelingen, den Bullfrog-Truck zu besetzen, also setzen sich Ihre Agenten baldmöglichst selbst hinein. Die restlichen Wachen aus dem Fahrzeug heraus erledigen und dann gemütlich zum Zielpunkt fahren. (la)

...ZUM FAST-FOOD IMPERIUM!

AMERICAN Dream

ERRICHTEN UND LEITEN SIE IHR EIGENES FAST-FOOD IMPERIUM IM LAND DER UNBEGRENZTEN MÖGLICHKEITEN!

DIE LECKERE WIRTSCHAFTSSIMULATION[1] IM APPETITLICHEN COMIC-STIL[2], KOMPLETT IN DELIKATER SVGA-GRAFIK[3].

[1]MIT PHOSPHAT, [2]MIT ASCORBINSÄURE, [3]MIT HOHER AUFLÖSUNG

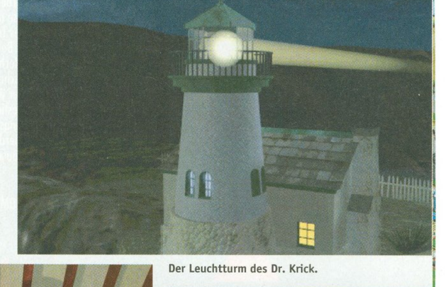
DEMNÄCHST IM HANDEL
AUF PC CD-ROM
KOMPLETT IN DEUTSCH!



EIN PRODUKT VON SUNFLOWERS, ENTWICKELT VON BRAINSTORM TECHNOLOGY • IM EXKLUSIV-VERTRIEB VON BOMICO • HTTP://WWW.BOMICO.COM

Adventure für Fortgeschrittene

LIGHTHOUSE



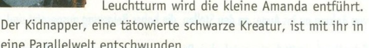
Der Leuchtturm des Dr. Krick.

Der enorme Erfolg von »Myst«, vor allem auf dem amerikanischen Markt, regt selbst nach knapp zweieinhalb Jahren noch zum Nachmachen an. Auch Spielehersteller Sierra möchte mit seinem neuesten Grafik-Adventure »Lighthouse« etwas vom großen Kuchen abhaben.

Sie wollten schon immer ein Häuschen mit Meerblick? Diesen Wunsch haben Sie mit dem Schriftsteller gemeinsam, dessen Rolle Sie in »Lighthouse« übernehmen. Er will sich von der schönen Aussicht zu neuen literarischen Höhenflügen inspirieren zu lassen. So zieht er an die Küste, und die Unternehmung läßt sich zunächst auch ganz gut an: Die Hektik der Stadt ist schnell vergessen; schon bald lernt der Autor einen Wissenschaftler namens Krick kennen. Dieser bewohnt einen Leuchtturm in unmittelbarer Nähe, in welchem er recht eigenartige Experimente zu machen scheint. Eines Tages bittet er Sie überraschend darum, auf seine kleine Tochter aufzupassen. Hilfsbereit läßt man sich auf diesen Job ein, nicht ahnend, welche Dimensionen dieser kleine Gefallen im wahrsten Sinne des Wortes annimmt. Denn kurz nach der Ankunft des Babysitters im Leuchtturm wird die kleine Amanda entführt. Der Kidnapper, eine tätowierte schwarze Kreatur, ist mit ihr in eine Parallelwelt entschwunden.

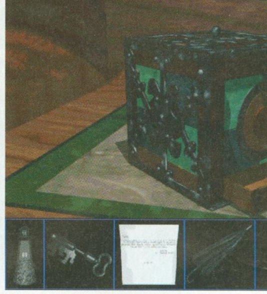


Noch ist die Welt für die kleine Amanda in Ordnung.

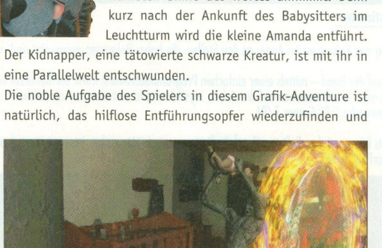


Die noble Aufgabe des Spielers in diesem Grafik-Adventure ist natürlich, das hilflose Entführungsopfer wiederzufinden und glücklich nach Hause zurückzubringen. Das bedeutet, Sie müssen sich als erstes Zugang zu dieser anderen Dimension verschaffen. Dazu muß der Leuchtturm komplett abgeklappert und auf den Kopf gestellt werden.

Sie sehen und erleben das gesamte Geschehen aus der Ich-Perspektive. Mittels überdimensionalem Cursor und Mausklick durchstöbern Sie die vorberechneten Szenarien. Die Suche nach akti-



Diese Puzzlebox macht ihrem Namen mit mehreren Rätseln alle Ehre.



Mit der Entführung des Babys durch das schwarze Wesen fängt der Ärger an.

BORIS SCHNEIDER

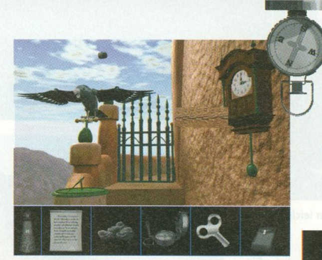


Nur drei Jahre hat es also gedauert, bis Sierra auch das Blut von Myst geleckt hat und sich in dieses Genre traut. Dabei wurde (wie bei all den anderen Myst-Clones) Kardinalfehler Nummer Eins begangen: Das interessante von Cyans bahnbrechendem Spiel war nicht die 3D-Grafik oder der surreale Stil, sondern das Erforschen und Entdecken. Hier gibt es dagegen wieder die 08/15-Handlung vom entführten Wesen (ausnahmsweise mal keine Prinzessin) und dem Bösewicht. Lighthouse lädt nicht zum Verweilen in der Spielwelt ein. Es ist ein puzzle- und zielgetriebenes Spiel, das eher an eine typische Adventure-Produktion erinnert als an ein Kunstwerk mit eigenem Charme. Aber kommen wir mal zu den guten Seiten: Das Adventure ist ordentlich ausgefallen; zwar sind mir schon originellere und kniffligere Puzzles untergekommen, vom typischen Sierra-Design Marke Unlogik hat man sich aber weit entfernt. Nur langsam würde ich mir wünschen, weniger Verschiebepuzzles lösen zu müssen, wenn auf der Packung »Adventure« steht ...

onsträchtigen Stellen geht nicht ganz so komfortabel vonstatten wie gewohnt, da der Mauszeiger sich an wichtigen Stellen nicht verändert. Lediglich mögliche Bewegungsrichtungen oder neue Blickwinkel zeigt er in Pfeilform an. Zunächst steht das Erledigen alltäglicher Dinge an, wie Anrufbeantworter abhören, Schlüssel suchen, Schubkästen, Türen und Briefe öffnen. Aufgemachte Schubladen und Schatullen werden in einem kleinen Zusatzfenster herangezoomt. Sie können dann nach Herzenslust im jeweiligen Inhalt wühlen und mitnehmbare Objekte einstecken. Diese erscheinen auf Klick im Inventar, das allerdings nur über vier permanent sichtbare und zugriffbereite Plätze verfügt. Alle anderen Gegenstände wandern in eine beliebig aufnahmefähige Tasche, die den fünften Slot belegt, wenn Sie sie zu Spielbeginn mitgenommen haben. Aus ihr müssen Gegenstände vor dem Gebrauch erst ins Inventar geholt werden. Einige Rätsel können Sie nur lösen, wenn Sie bestimmte Dinge aus dem Inventar miteinander kombinieren. Natürlich können Sie nicht alle Objekte, die sich manipulieren lassen, mitnehmen. Manchmal genügt es, einfach deren Standort zu verändern, um beispielsweise ein Geheimfach oder einen Schlüssel freizulegen.

Über Ihre Fortschritte im Spiel werden Sie nicht mittels Punktestand oder eines Signaltons informiert, sondern indem durch das Lösen bestimmter Puzzles neue Örtlichkeiten zugänglich werden. Jede Region besteht aus mehreren Räumen. Vom Leuchtturm aus starten Sie in die andere Dimension. Dort erkunden Sie einen weiteren Turm und gelangen zu einem U-Boot, in eine Festung sowie einen Tempel voller altertümlicher Maschinen.

Für einige Rätsel gibt es verschiedene Lösungswege, die allerdings nach kleineren Verzweigungen wieder zusammentreffen. Die Art der Aufgaben variiert abhängig von den Schauplätzen. In der menschlichen Welt wenden Sie gefundene Objekte an und lösen diverse Schieberätsel. In der anderen Dimension müssen Sie hingegen diverse fremdartige Gerätschaften reparieren und sich mit ihrer Funktionsweise vertraut machen, um sie bedienen zu können. Dabei bekommen Sie es unter anderem mit seltsamen Vogelwesen zu tun, die versuchen, Sie bei Ihren Aktionen zu stören, indem sie Ihnen den Zugang zu Räumen verwehren, oder Zubehör stehlen. Kommunizieren können Sie mit diesen Bewohnern der Parallelwelt aber nicht.





Es gibt zwei Lösungswege diesen widerspenstigen Vogel zu verjagen: durch Steinewerfen oder mit der Kuckucksuhr.

Interaktion mit anderen Individuen findet in Lighthouse höchst selten statt, die Handlung wird vielmehr durch neugefundene Gegenstände oder herumliegende Notizen vorangetrieben, die Ihnen vorgelesen werden.

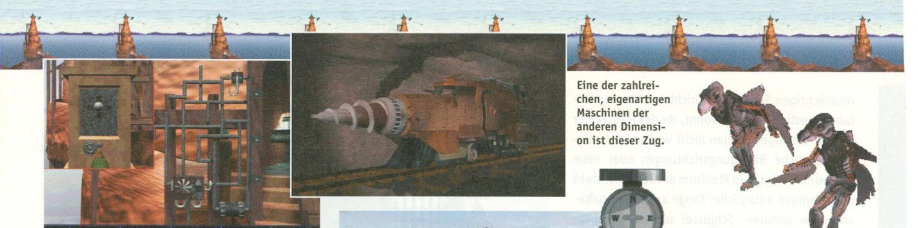
Die Leuchtturm-Story hat keinen zwingend festen Ausgang. Das ideale Spielziel lautet: Rette Vater und Kind, und mache das dunkle Wesen unschädlich. Es sind aber auch Teillösungen möglich. Das Spielende ist davon abhängig, welche und wieviele der Rätsel Sie erfolgreich lösen konnten. Mit etwas Pech übersteht Ihr Charakter das Abenteuer nicht lebend, deshalb kann gelegentliches Sichern



Geöffnete Schubladen werden im Extrafenster eingeblendet, in welchem Sie den Inhalt durchsuchen können.



Dieses Unterseeboot müssen Sie in Gang setzen.



Eine der zahlreichen, eigenartigen Maschinen der anderen Dimension ist dieser Zug.

Um die Brücke herunterzulassen, ist ein leichtes Schieberätsel zu lösen.

Diesen Strand suchen Sie nicht nur nach Flaschenpost ab.

des Spielstandes nicht schaden. Sie können jederzeit einen der 14 Speicherplätze nutzen. Die Rätsel sind nicht immer absolut logisch. Beispielsweise liegt der Schlüssel zum Leuchtturm zwar in Haustürnähe versteckt, erscheint dort aber erst, wie von Zauberhand, wenn zuvor eine andere Aktion durchgeführt wurde. Wer vorher an derselben Stelle sucht, wird nicht fündig. Der bekannte Hardwaretest, der vor jeder Installation eines Sierra-Spiels automatisch durchgeführt wird, deklariert einen Pentium 130 als P75. Das mag zwar verwundern, ist aber wohl kaum so ärgerlich, wie wenn das Testprogramm selbstherrlich einen 486er mit 50Mhz zum 486er mit 33 MHz erklärt und damit für zu langsam, um »Lighthouse« unter Windows zu spielen. Unser Test basiert noch auf der englischen Version, eine deutsche Fassung soll jedoch in Kürze erhältlich sein.

Spieltip: Unmittelbar nach der Entführung steht das Dimensionstor kurzzeitig einladend offen. Es empfiehlt sich aber, erstmal dem Leuchtturm seine Geheimnisse zu entlocken und das Tor eigenhändig wieder zu öffnen. **(ms)**



Hier sehen Sie das »Bat-Mobil« kurz vor dem Einsatz.

Spiele-Test

MONIKA STOSCHEK ★★★

Sierra hat sich viel vorgenommen, denn große Vorbilder (wie Myst) verlangen große Taten. Die Grafiken sind wirklich sehr edel geraten. Dank intuitiver Steuerung kommt beim Erforschen der phantasievoll gestalteten Umgebung schnell Stimmung auf, die durch die passende Musikbegleitung noch verstärkt wird. Auch Soundeffekte wie quietschende Scharniere und flackerndes Kaminfeuer lassen den Spieler die besondere Atmosphäre spüren, zumal kaum lästige Charaktere dazwischenfunken und er fast auf sich allein gestellt ist.

Variable Lösungswege und Spielausgänge sind lobenswert und werden vor allem fortgeschrittene Abenteurer erfreuen. Einsteiger könnten aber vermissen, daß keine konkreten Hinweise (wie ein Punktestand) den Spielfortschritt andeuten. Es geht viel schöner Schein von Sierras Leuchtturm aus, aber: Wo Licht ist, ist auch Schatten, und so gibt es auch etwas zu bemängeln. Die Richtungspfeile verhalten sich ab und zu recht zappelig, so daß es ein wenig dauert, bis man die gewünschte Richtung einschlagen kann. Außerdem sind einige der Puzzles äußerst fummelig ausgefallen: sei es die rotierende Puzzlebox oder das Öffnen des Safes. Wen diese Punkte nicht stören und ein Abenteuer mit atmosphärischen Stärken sucht, sollte den Sierra-Leuchtturm ruhig mal erklimmen.

IM VERGLEICH

	MYST	LIGHTHOUSE	MILO
Präsentation	Gut	Sehr gut	Durchschnitt
Spieltiefe	Gut	Durchschnitt	Schlecht
Ausstattung	Durchschnitt	Durchschnitt	Durchschnitt
Komfort	Gut	Schlecht	Schlecht
Multiplayer	nicht v .	nicht v.	nicht v.
Wertung	★★★★	★★★	★

Lighthouse besticht zwar durch seine 3D-Optik, vermag aber daraus kein Kapital zu schlagen, um sich an die Spitze zu setzen. Dazu sind die Puzzles nicht fesselnd genug, und der Abenteurer arbeitet sich teils mühsam durch die Spielwelt. Das Original Myst hat in all den Jahren kaum an Originalität verloren, denn kaum einer der vielen Clones konnte das große Vorbild in punkto Puzzledesign erreichen. Auch was die dichte Atmosphäre anlangt, können sich die Nacheiferer noch eine Scheibe abschneiden. Bei Schlußlicht Milo wurde so ziemlich alles falsch gemacht: Nervige Rätsel, mäßige Grafik und abstruse Story laden kaum zu einem Spielchen ein.

LIGHTHOUSE

Hersteller:	Sierra	Hardware:	❶②③④⑤
Betriebssystem:	Windows 3.1 & 95, MS-DOS	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Sehr gut	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Schlecht	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★ JÖRG: ★★★ ROLAND: ★★★ MICHAEL: ★★★

MONIKA STOSCHEK: 

The Making of »Lighthouse«

SIERRA GOES 3D!



Hier sehen Sie einige der zahlreichen Bewegungsphasen.

Sierra weicht bei Lighthouse von seinem bevorzugten Grafikstil ab und wendet sich diesmal anderen Techniken zu. So ließ die etablierte Spielefirma erstmalig in der Firmengeschichte ein komplettes Adventure in 3D gestalten.



Realistisch, aber nicht photographisch, sondern sauber gerendert: die Räume in Lighthouse.

In ihrer breiten Palette besitzt die kalifornische Softwarefirma Sierra zwar schon einige Produkte, die 3D-Elemente enthielten. Als durchgängig dreidimensional präsentiertes Abenteuerspiel nimmt Lighthouse jedoch eine Vorreiterstellung ein. Nach dem Beginn der Arbeiten im Januar 1995 wurde das Grafikerteam im Jahr darauf um zwölf Leute verstärkt, um dem enormen Arbeitsaufwand bei der Erstellung der Hintergründe, Charaktere und Objekte zu bewältigen. Immerhin hatten die Lighthouse-Macher sich vorgenommen, es mit dem (nicht nur) in den USA sehr erfolgreichen Genre-Konkurrenten »Myst« aufzunehmen. Also entschied man sich, anstatt des Zeichentrickstils einiger kürzlich veröffentlichter Abenteuerspiele, diesmal für kühle Rendergrafiken. Mit ihrem leicht surrealistischen Flair sollen sie die Phantasie des Spielers anregen. Außerdem wollte Sierra ein Adventure frei von jeglichen gefilmten Sequenzen entwickeln. Dieser Verzicht auf Videoszenen brachte mit sich, daß besonderes Augenmerk auf die Animationen gelegt wurde.

AUF DER CD-ROM

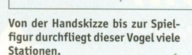
... von PC Player plus finden Sie Beispiele zu Grafik und Animation. Klicken Sie hierzu im PC PLAYER AutoRunner auf die Taste »Lighthouse: Animatinen (W95).

Um die zuerst erstellten Bleistiftskizzen für das Spiel bestmöglich umzusetzen, wurden mehr als ein halbes Dutzend Gestaltungsprogramme eingesetzt. Nach den zeichnerischen Entwürfen wird ein Drahtgittermodell auf dem PC erarbeitet, auf das dann nach und nach die Texturen gelegt werden. Damit das Ganze nicht eckig wirkt, wurden in verschiedenen Designphasen Tricks wie Anti-Aliasing angewandt. Vom Gittermodell bis zum fertig ins Spiel implementierten Leuchtturm beispielsweise, wurden die Grafiken in mehreren Stufen mittels Photoshop, Matisse, Kai Power Tools und Fractal Design Painter bearbeitet und mit zahlreichen Spezialeffekten versehen. Die Gegenstände im Inventar werden entweder in Graustufen gezeigt oder benutzen, wenn sie gerade angewählt sind, dieselbe Farbauswahl wie der Raum vor dem sie momentan dargestellt werden. Damit die Objekte jedoch selbst in Räumen mit differierenden Paletten ihre Farben beibehalten, können sie auch eine eigene 16 Farbenpalette nutzen.



Die Riesenfledermaus überfliegt animiertes Wasser, die Frame-Raten sind unterschiedlich hoch.

Neben der enormen Arbeit beim Rendering haben die Macher auch beim Erstellen der Animationen keine Mühen gescheut. Sie wurden auf Silicon Graphics Workstations realisiert und haben unterschiedliche Frame-Raten und Auflösungen. Bei der Animation der Charaktere liegt die Anzahl der Einzelbilder mit 40 bis 400, gefolgt von 30 bis 150



Von der Handskizze bis zur Spielfigur durchfliegt dieser Vogel viele Stationen.

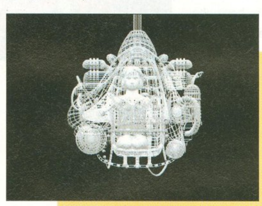


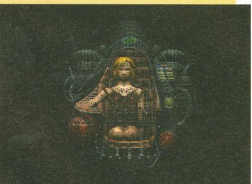


Die Hintergründe entstanden mit »3D-Studio« und »Alias«. In sie wurden (wie hier das Baby) mittels »Video Post« und »Parallax Sprite« nachträglich Komponenten in die Hintergründe eingebaut.

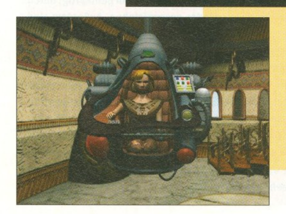
Phasen für die animierten Umgebungen wie beispielsweise Wasser oder Wolken. Animationen in Zimmern (wie etwa die Bewegung eines Schwenkarmes in der Werkstatt) haben im Vergleich hierzu niedrigere Frame-Raten von 2 bis 60 und laufen teilweise in einem Extrafenster ab (beispielsweise beim Durchsuchen von Schubladen).

Das Vogelwesen, im wahrsten Sinne wie aus dem Ei gepellt, bewegt sich balletreif. Die Bewegungen einer grazilen Tänzerin wurden erfaßt, die Daten auf 3D-Modelle übertragen und gerendert. Entsprechend anmutig und gleichzeitig fremdartig ist die Wirkung dieses Wesens auf den Betrachter. Im Verbund mit den detailreichen und sauberen Grafiken entstand ein Spiel mit beeindruckender Optik. **(ms)**





Hier sehen Sie eines der Drahtgittermodelle erst pur, dann mit ersten Texturen belegt und zuletzt die fertige Spielegrafik.



Strategiespiel für Profis

GENE WARS

Bullfrogs Krieg der Gene bietet Evolution im Schnelldurchlauf. Fünf Spezialisten züchten Monster, säen Pflanzen und basteln eine Basis – unter den kritischen Augen gestrenger, außerirdischer Bewährungshelfer.

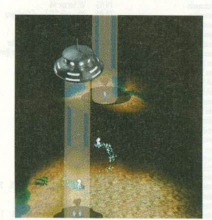


In diesem Szenario landet Ihre Shuttle-Rakete an derselben Stelle wie die Ihrer Widersacher.

Zeitgleich mit den düsteren Schlachten von »Syndicate Wars« schickt Bullfrog »Gene Wars« ins Rennen, welches trotz ähnlichem Namen unterschiedlicher kaum sein könnte. Spielziel ist die Rekolonisation verschiedener Planeten, die von den Menschen und drei anderen Rassen in sinnlosen Kriegen zerstört wurden. Natürlich wären die vier Parteien nicht von alleine auf diese konstruktive Idee gekommen – eine übermächtige Alien-Rasse zwingt sie dazu. Diese Friedensengel, äußerlich in der Kategorie »E.T. auf fliegender Untertasse« angesiedelt und von der deutschen Übersetzung »Himmlinge« genannt, geben für jeden der rund 25 Levels die Aufgabenstellung vor. In regelmäßigen Abständen senkt sich ein UFO zum Planeten hinab, um die Arbeit der unfreiwilligen Naturschützer zu kontrollieren.

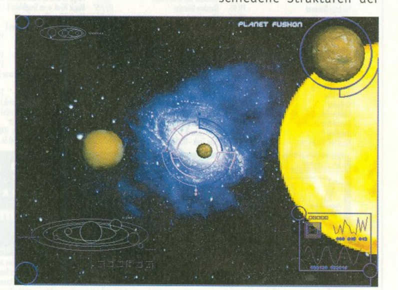


Aus Kreuzungen zwischen diesen fünf Grundkreaturen entstehen 20 Hybriden, vom Krabben-Muli bis zum Saurier-Vogel.



Zwei Besiedlungs-Zielpunkte werden von den Himmlingen inspiziert.

Zu Beginn der meisten Missionen stellt man sich ein maximal fünfköpfiges Team aus vier Spezialistentypen und vier Rassen zusammen. Menschen werden eher von einheimischen Monstern angeknabbert als »Schnozzoiden«; ein »Saurian« ist zwar sehr widerstandsfähig, aber auch langsam. Die Bauingenieure errichten verschiedene Strukturen der Basis und reparieren sie. Ein Botaniker sammelt Samen und sät Pflanzen aus, die als Nahrung und Baumaterial dienen. Genetiker sind für das Erforschen unbekannter Fauna zuständig, außerdem heilen sie verwundete Kollegen und Kreaturen. Tierhüter kümmern sich um ihre kleinen Zöglinge, indem sie diese zum Fressen, Kämpfen oder Paaren animieren. Gerade letzteres ist sehr wichtig, da die Monsterchen arge Angst voreinander haben. Kein Wunder, wenn man sich die klauen- und panzerbewehrten Mutationen bildlich vorstellt ... Zu Beginn kennen Sie noch keine einzige Tierart, doch sobald die erste vierbeinige Lebensform auftaucht, betäubt Ihr Geneti-



In der Sonnensystem-Ansicht werden die Aufträge vergeben.

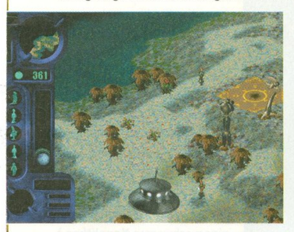
Neutrale Riesenkrabben greifen unsere Basis an.

MICHAEL SCHNELLE



Wer nur kurz mal einen Blick auf Gene Wars wirft, ist enttäuscht. Die Grafik ist mit ihrem 50er-Jahre-Flair gewöhnungsbedürftig und die Steuerung ein wenig umständlich. Allein die witzige deutsche Sprachausgabe (»Wachst, meine Kleinen!«) weiß sofort zu gefallen. Aber schon nach ein paar Minuten erkennt man das Potential, das in dem Spiel steckt. Vor allem die Idee mit den Himmlingen ist sehr gelungen. Wenn die oberen Wächter nahen, versucht man panikartig, durch ein paar gute Taten die bösen wieder auszugleichen. Außerdem sind die einzelnen Levels abwechslungsreich und verlangen jeweils nach einer eigenen Strategie. Und auch die ungewöhnliche Kombination aus Aufbauspiel und Viehzucht macht Spaß.
Allerdings ist Gene Wars ein harter Brocken. Nach vier sehr einfachen Missionen steigt in Level 5 der Schwierigkeitsgrad sprungartig an. Schade, daß dadurch weniger geübte Strategiespieler außen vor gelassen werden. Das dürfte erfahrene Göttersimulanten aber nicht abschrecken. Doch sollten sie sich vorher unbedingt Urlaub nehmen. Denn hat man erst einmal in das Spiel gefunden, legt man die Maus so schnell nicht mehr aus der Hand.

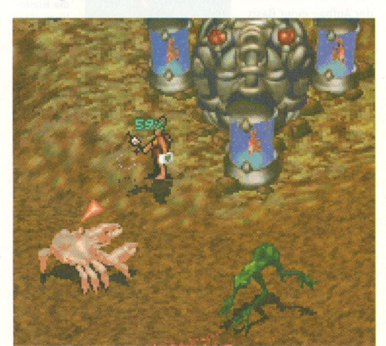
ker sie und sammelt wichtige Daten. Während dieser Untersuchung zeigt eine Prozentangabe an, zu welchem Ausmaß er die entsprechende Spezies erforscht hat. Nun kann die erste Tierart, ein eselartiges Geschöpf, im Genlabor hergestellt werden – allerdings nur in der prozentualen Qualität, die dem Wissensstand entspricht. Im Laufe der Zeit findet man vier weitere Grundtypen, nämlich Krabben, Frösche, Vögel und Saurier. Außerdem kann man durch die Paarung verschiedener Spezies Hybriden hervorbringen (etwa ein »Krabben-Muli«), welche verbesserte Fähigkeiten aufweisen. Insgesamt lassen sich 25 vorgefertigte Geschöpfe erforschen, Platz für eigene Kreationen gibt es nicht.



Schön zu sehen: Während die bräunlichen Kelchgewächse in diesem unwirtlichen Gebiet gedeihen, haben die blumenartigen Pflanzen keine Chancen.

Sie können die Monster wie auch Spezialisten durch Anklicken und Vorgabe eines Ziels direkt steuern. Wichtig ist die indirekte Beeinflussung durch den Tierhüter. In einem gewissen Radius um sich herum animiert er die Monster zum Fressen, was ihr Wachstum beschleunigt, oder sie in stärkende Angriffslust versetzt. Lassen zwei Kreaturen durch ein kleines Herz ihr Interesse nach Zweisamkeit erkennen, so kann er sie miteinander paaren. Durch das stimulierte Schäferstündchen entsteht genau ein Sprößling, der durch fleißige Nahrungsaufnahme erstmal wachsen muß. Durch natürliche Vermehrung entstehen immer kräftigere Kreaturen sowie die schon erwähnten Kreuzungen.

Jeder Monstertyp hat ein bevorzugtes Einsatzgebiet. Mulis sind die billigsten Wesen und zum Bäumefällen sowie Ziehen von Lasten geeignet. Krabben helfen dem Ingenieur beim Bauen und können Flüsse überwinden, gehen aber in der Wüste schnell ein. Frösche sind flinke Lebewesen und hüpfen vor Angreifern einfach davon. Noch schneller sind die Vögel, die sich als Aufklärer gut machen. Die stärkste, aber auch unberechenbarste, Spezies stellen die Dinos dar. Für alle Tierchen gilt: Um so größer die grafische Darstellung, und um so höher ihr genetischer Prozentwert, desto kräftiger sind sie. Kreuzungen vereinen in der Regel die positiven Eigenschaften mehrerer Grundtypen.



Unser Engineer untersucht eine ausgewachsene Krabbe, während ein Riesenfrosch vorbeihüpft.


Um am Anfang zu Goop zu kommen, sollte man gleich zwei Bagger konstruieren. Die roten Flecken in der Landschaft verdeutlichen Vorkommen des Allzweckstoffs.

Die Flora besteht ebenfalls aus verschiedenen Arten, die erstmal erforscht werden müssen. Alle Pflanzen unterscheiden sich durch ihre Eignung als Nahrung und Baumaterial, die nötige Menge an Saatgut sowie natürlich im Aussehen. Um neue Samen zu erhalten, läßt man einen Botaniker einige Exemplare abernten. Sobald man eine neue Pflanzenart entdeckt hat, läßt sich auch diese aussäen – es gibt aus Vereinfachungsgründen nur einen Samentyp für alle Gewächse. Monster gedeihen natürlich in der Nähe von nahrungsreichen Wäldern oder Beeten am besten, so daß sich kleine Zuchtkolonien schnell bezahlt machen.

Neben diesen biologischen Aspekten bietet Gene Wars aber auch den altbekannten Basisbau. Jedes Hauptquartier beginnt mit einer Goop-Mine, welche die gleichnamige Spielwährung aus dem Boden zieht. Als nächstes konstruiert man eine Verteilerstation sowie Energiekollektoren, damit die Basis auch mit Saft versorgt wird. Netterweise wird immer angezeigt, ob sich eine neue Baustelle in Reichweite des Stromnetzes befindet, wenn nicht, muß eben ein weiterer Verteiler her. Der Energielevel der Basis wird bildlich dargestellt, indem kleine Kugeln mehr oder weniger schnell von einem Gebäude zum nächsten wandern. Gefälltes Holz, tote Pflanzen und Kadaver lassen sich per Recycling ebenfalls zu Goop umwandeln. Eine Sägemühle macht aus Holz Bau-

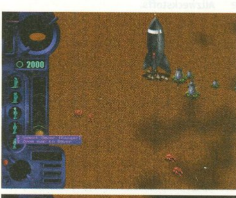
IM VERGLEICH

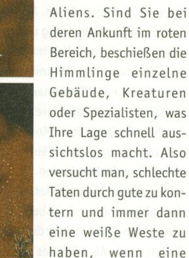
	DIE SIEDLER 2	GENE WARS	AFTERLIFE
Präsentation	Gut	Gut	Durchschnitt
Spieltiefe	Gut	Gut	Durchschnitt
Ausstattung	Gut	Durchschnitt	Durchschnitt
Komfort	Gut	Durchschnitt	Gut
Multiplayer	Durchschnitt	Gut	nicht v.
Wertung	★★★★	★★★★	★★★

Bullfrog hat seit Populous die größte »Götterspiel«-Erfahrung im Strategiegenre. Doch Gene Wars hat nicht ganz den Charme eines »Die Siedler 2«. Die Grundidee ist zwar lustiger, doch der gerade in diesem Genre wichtige Hinguckfaktor kommt bei den Siedlern besser zum Tragen. Außerdem haben selbst Profis an manchen Levels von Gene Wars zu knabbern. Gelungen ist jedoch der Multiplayer-Modus, hier macht Siedler 2 weit weniger Spaß. Nicht mithalten kann LucasArts' Afterlife: Die geniale Idee vom Aufbau einer kundenorientierten Hölle verliert sich aufgrund der durchschnittlichen Ausführung und mangelnden Abwechslung.

material, das der Ingenieur mit Unterstützung einiger fleißiger Krabben zum Aufwerten bestehender Gebäude benutzt. So ist für perfekte Geschöpfe die dritte Ausbaustufe des Genlabors nötig. Ein Raumflughafen erlaubt es, während einer Mission Spezialisten auszutauschen.

Das Leben eines galaktischen Naturschützers könnte so einfach und friedvoll sein – gäbe es da nicht die mißliebige Konkurrenz. In einem normalen Strategiespiel würden Sie erbarmungslos gegen die Widersacher losschlagen. Nicht so bei Gene Wars. Schließlich stellt Ihre momentane Tätigkeit eine Art Bewährungsstrafe dar – die Himmlinge sollten Sie nicht bei aggressivem Verhalten ertappen. Das Prinzip funktioniert wie folgt: Es gibt gute und schlechte Taten, die am Bildschirm als kleine Punkte zweier Dreiecke verbucht werden. Eine Art Radar warnt vor einem Besuch der Ober-Aliens. Sind Sie bei deren Ankunft im roten Bereich, beschießen die Himmlinge einzelne Gebäude, Kreaturen oder Spezialisten, was Ihre Lage schnell aussichtslos macht. Also versucht man, schlechte Taten durch gute zu kontern und immer dann eine weiße Weste zu haben, wenn eine Inspektion ansteht.





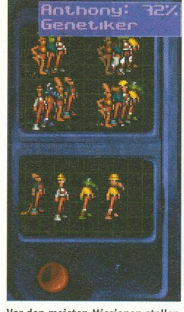






In dieser Hirtenmission startet man mit zwei Krabben und Mulis. Während ein Ranger die Krabbenpopulation durch Liebesentzug klein hält, sorgt der andere Tierhüter für Ernährung und Vermehrung. Als die Muliherde schon fast die gesamte Nahrung abgegrast hat, wird sie zur Siedlungszone geführt, was die Himmlinge mit vielen Punkten belohnen.

Als gute Taten betrachten die Himmlinge Recycling, das Ausbringen von Saatgut sowie das Ansiedeln bestimmter Tierarten an vorgegebene Stellen. Drei der Spezialisten sind in der Lage, böse Taten zu vollbringen. Ingenieure können Gebäude sprengen – natürlich auch fremde. Botaniker fällen Bäume, und Tierhüter haben einen tödlichen Laser in der Hinterhand. Verfeindete Spezialisten können sich gegenseitig nichts tun. Wie gut, daß es die Monster gibt! Schließlich ist es ja nicht Ihre Schuld, wenn einige Kampfkrabben am gegnerischen Genetiker knabbern, oder ein Dino aus Versehen die Konkurrenzbasis zu handlichem Kleinholz macht... Der Trick ist also, sämtliche Aggressionen von den Monstern ausführen zu lassen. Wer sich solcherart lange genug als Unschuldslamm ausgibt (»Der Botaniker meines Nachbarn ist versehentlich von meinen Vögeln verspeist worden!«), wird von den Himmlingen mit einem schwarzen Monolithen à la »2001« belohnt. Derjenige Spezialist, der den Monolithen als erster berührt, erfährt eine wesentliche Steigerung seiner prozentualen Qualifikation – die er in folgende Missionen übernimmt. Erfahrene Ingenieure benötigen weniger Goop fürs Bauen, Tierhüter haben bessere Gewehre und Botaniker einen größeren Radius. Geschickte Genetiker heilen Kreaturen schneller und richten beim Erforschen von Lebensformen weniger Schaden an.



Vor den meisten Missionen stellen Sie sich ein fünfköpfiges Team zusammen.

Lassen Sie hingegen ein Monster am High-Tech-Quader schnüffeln, erhält seine gesamte Art eine vorgegebene Spezialfähigkeit: Mulis können fortan mit den Hinterläufen treten, Krabben bekommen einen schußresistenten Rückenpanzer, Frösche spucken Gift, Vögel führen Sturzflug-Attacken durch und Dinos dürfen, ihrem großen Idol »Godzilla« nacheifernd, Feuer spucken. Während eine einmal »beförderte« Monsterrasse ihre Zusatzfähigkeit behält, müssen Sie aufgestiegene Spezialisten sorgsam hüten: Stirbt eine gute Fachkraft, wird sie von einem zufällig generierten, unerfahrenen Neuling ersetzt.

Während in vielen Szenarios das Sammeln von Goop oder der Aufbau einer Basis im Vordergrund steht, gibt es auch sehr ungewöhnliche. So starten Sie einmal mit nur zwei Spezialistentypen, nämlich Tierhütern und Botanikern. Dazu kommen zwei Mulis und zwei Krabben. Da kein Ingenieur zur Stelle ist, haben Sie keine Chance, im Genlabor Monster herzustellen. Also gilt es, die vier Kreaturen zu hegen und zu pflegen, während die Botaniker neue Nahrungspflanzen aussäen und die Tierhüter einheimische Raubtiere beseitigen. Dann führt man die Mulis wie eine Schafherde von einem Weidegrund zum nächsten, wobei man die Population langsam ansteigen läßt. Dies aber nicht zu schnell, denn wenn Ihre Botaniker mit der Nahrungsproduktion nicht nachkommen, verhungert die Herde irgendwo im kahlgefressenen Ödland. Haben Sie schließlich die erste Zielzone mit genügend Mulis besiedelt, eröffnen die Himmlinge eine Krabbenzone. Hoffentlich haben Sie daran gedacht, mindestens zwei Krebsgeschöpfe am Leben zu erhalten ...



Zur Belohnung stellen Ihnen die Himmlinge einen Monolithen vor die Tür.



Flugsaurier greifen an! Unsere eigenen Monster werfen sich den überlegenen Angreifern entgegen, doch nur der Schutzschild der Basis läßt hoffen, daß wir bis zum Erscheinen der Verstärkung (siehe Raketensymbol oben rechts) durchhalten werden.





Die fünf Spezialisten werden ständig am linken Bildrand angezeigt. Macht einer eine Meldung, so wird sein Icon blau hinterlegt, wird er angegriffen, blinkt es rot. Ein Klick auf das Sinnbild wählt den Spezialisten an, ein weiterer zentriert die Kartenansicht auf ihn. Es gibt nur ein Problem: Läßt man einen Ingenieur etwas bauen, fängt er fleißig damit an, bleibt aber angewählt. Vergißt man dies oder verklickt sich beim Markieren der nächsten Figur, unterbricht er seine Tätigkeit und läuft in Richtung des Mauszeigers. Im Gewusel der Mutationen ist es außerdem mitunter schwierig, gezielt einzelne Kreaturen zu erwischen. Das Zusammenstellen von Gruppen wurde hingegen gut realisiert, so können Sie auf Wunsch aus einem dichten Pulk nur die Monster auswählen oder aber nur Forscher.

Im Multiplayer-Modus stehen acht verschiedene Szenarios für bis zu vier Mitspieler bereit. Jeder darf sich eine Lieblingsrasse aussuchen, die dann von Anfang an eine Qualität von 50 Prozent sowie ihre Spezialfähigkeit hat.

Technik Tip: Auf einem DX2/66 mit 16 MByte RAM läuft das Programm noch in erträglicher Geschwindigkeit, nur das Scrolling geht etwas ruckelig von statten. Die Performance läßt sich durch vollständige Installation (benötigt 115 MByte auf der Festplatte) nur unwesentlich erhöhen. Bei der Installation können Sie zwischen sechs Sprachen wählen, auch auf Deutsch weisen alle Spezialisten jeder Rasse eine eigene, äußerst skurrile Stimme auf. **(la)**



Zu Missionsbeginn ist unsere Basis bereits schwer beschädigt. Unsere Spezialisten und Krabben-Vögel versuchen, sie vor dem Angriff des Gegners zu bewahren.

JÖRG LANGER 

Erst war ich von der witzigen Idee angetan, dann haßte ich Gene Wars ob seiner Schwierigkeit. Doch seitdem ich das Zusammenspiel von Spezialisten, Monstern, Pflanzen und Gebäuden kapiert habe, finde ich die galaktische Begrünungsaktion äußerst motivierend. Es gibt erstaunlich viele Strategien; und wer erstmal eine reine Hirtenmission bewältigt hat, sieht den am Rande einer Münchner Landstraße dahin trottenden Schäfer mit ganz anderen Augen.

Für meinen Geschmack gibt es bei Gene Wars aber zu viele Sackgassen. Stirbt vor dem Bau eines Landeplatzes der einzige Ingenieur, kann man den Level nochmal beginnen. Gleiches gilt für akuten Goop-Mangel, wenn die Minen erschöpft und keine Mulis mehr zum Beliefern der Recyclinganlage vorhanden sind. Wer zum ersten Mal das Genlabor aufwertet, merkt mit Schrecken, daß es währenddessen keine Monster mehr produziert. Die Spezialisten fliehen nur halbherzig vor Attacken, der Tierhüter benutzt selbst in Lebensgefahr sein Gewehr nicht freiwillig. Das läßt sich zwar alles begründen oder auf eigene Fehler zurückführen – doch der Frust während der Lernphase bleibt. Sie sehen schon, Gene Wars bietet nicht das muntere Drauflosspielen eines Populous. Doch von allen Strategiespielen der letzten Monate ist es eines der komplexeren und mit Sicherheit das innovativste. Fortgeschrittene Echtzeittaktiker, die nicht immer nur Panzer kommandieren wollen, sollten den Krieg der Gene nicht versäumen.

GENE WARS

Hersteller:	Bullfrog	Hardware:	➊②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Vier (Netzwerk)		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Gut	Multiplayer:	Gut
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	Gut

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★★ MONIKA: ★★★ MICHAEL: ★★★★ ROLAND: ★★★

JÖRG LANGER: ★★★★

Computer'96 vom 15. bis 17.11.1996 in Köln, Stand B 20 und C 21 • Computer'96 vom 15. bis 17.11.

Erscheint am 28.Oktober 1996

Dortmund, 8.22 Uhr: **Der Wechsel platzt!**

Die Features

- Hi-Color Grafik
- SVGA
- 3D-Darstellung der Spielszenen
- Gesprochene Spielkommentare
- Zeitungsmeldungen
- Optimierte benutzerfreundliche Menüführung
- Frei definierbare Hotkeys
- Stadion-Zuschaueratmosphäre
- Integrierter Editor
- Sämtliche Europapokalwettbewerbe inklusive UI -Cup
- Enthält die neuen UEFA Transferbestimmungen
- Erweiterte Taktikeinstellungen
- Vereinswechsel
- Presse-Interviews
- Grafischer Stadionausbau
- Flexible Vertragsverhandlungen
- Vorbereitet für Modem-Play-Option
- Aktuelle Saisondaten 96/97

Das ist wie live dabei.

AUSSCHNEIDEN - AUSFÜLLEN - UND IM AUSREICHEND FRANKIERTEN BRIEFUMSCHLAG - AB DIE POST

Ja, ich bestelle eine selbstlaufende Demo CD - inkl. Bonus Audio Track und Infomaterial -

COUPON

BUNDESLIGA MANAGER 97

gegen 4,-DM in Briefmarken.

Vorname, Nachname

Straße

PLZ, Ort

SOFTWARE 2000
STICHWORT: BM 97- INFO
POSTFACH 110
23691 EUTIN

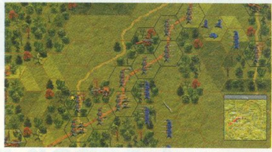


SOFTWARE 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Infoline: 01



Strategiespiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Robert E. Lee: Civil War General



Entlang einer Eisenbahnlinie haben die Konföderierten eine Verteidigungsstellung aufgebaut.

Neben dem Zweiten Weltkrieg stellt der Amerikanische Bürgerkrieg den beliebtesten Hintergrund für Taktikspiele dar. Sierra erfreut virtuelle Südstaatler mit überschaubaren Regeln und spannenden Szenarios.

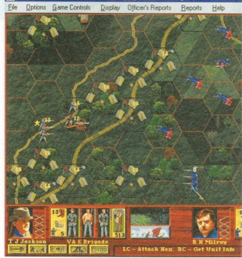


Ein kleines Waldstück wird heftig umkämpft. Die kleinen Soldatenbildchen am unteren Rand zeigen Moral, Organisation, Verwundungsgrad und Mannstärke an.

General Robert E. Lee soll ein sehr charismatischer Mann gewesen sein – glaubt man Augenzeugen-Berichten, wurde dem gealterten Südstaatler mit weißem Rauschebart selbst nach dem Disaster bei Gettysburg von den Überlebenden zugejubelt. Historisch nicht ganz akkurat läßt Sie Sierras »Civil War General« acht Schlachten des berühmten Virginiers nachspielen, entweder als lineare Kampagne oder aufgeteilt in 17 Szenarios. Gezogen wird abwechselnd bis zu einer maximalen Rundenzahl.

Die Startaufstellung ist fest vorgegeben, man kann auch keine neuen Truppen erwerben. In der Kampagne übernimmt man aber die verbliebenen Verbände in die jeweils nächste Schlacht, erhält neue dazu und darf mit Waffenpunkten ihre Ausrüstung verbessern. Die Kampfeinheiten unterscheiden sich in mehreren Faktoren wie Qualität und Erfahrung, dazu kommen Werte, die innerhalb einer Schlacht großen Veränderungen unterworfen sind: Die Moral steigt und fällt je nach Ausgang einzelner Scharmützel, der Organisationsgrad nimmt mit jedem Kampf und jedem Marsch ab. Wer in Linienformation mitten durch einen Wald stiefelt, wird auf der anderen Seite nur noch müde Wanderer vorfinden, die für längere Zeit nicht mehr zu gebrauchen sind.

Die Infanterie bildet den Hauptteil Ihrer Armee und verfügt über zwei Formationen. Mit der Zeit lernt man, wann man eine Brigade von der Marschgruppierung zur Kampfaufstellung wechseln läßt. Geschieht dies zu früh, ermüden die Soldaten noch vor dem Gefecht; wird man jedoch mitten im Marsch angegriffen, drohen hohe Verluste. Kavalleristen sind im Sattel sehr schnell und angriffsstark; abgesessen erleiden sie weniger Verluste durch Kanonaden. Beide Truppentypen dürfen ausschließlich Nahkämpfe durchführen (per »Draufziehen« auf einen Gegner), auf Wunsch in Form eines riskanten Sturmangriffs. Kanonen können



In den seltenen Nachtrunden werden alle nicht aktiven Einheiten als Zelte dargestellt. Wer nicht rastet, muß große Erschöpfung in Kauf nehmen.

JÖRG LANGER ★★★★

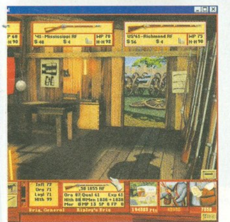
Nie war der Sezessionskrieg schöner! Im Gegensatz zu Empires »Battleground Gettysburg« bietet Sierras Variante zwar weniger Befehlsmöglichkeiten und geringere Authentizität, doch das Ergebnis ist nicht minder spannend. Vor allem kommen auch Nichtprofis wunderbar zurecht: Es gibt nur vier Einheitentypen, die jeweils eigene Aufgaben haben. Zahlenfans freuen sich über die vielen Waffentypen, doch wer keine Lust auf Details verspürt, bekommt die wichtigsten Daten (etwa Moral) auch grafisch angezeigt.

Wie üblich, macht das Spiel vor allem in der Kampagne Spaß. Man ist motiviert, seine Truppen möglichst schonend zu behandeln, schließlich werden sie noch gebraucht. Nicht kopfloses Anstürmen führt zum Erfolg, sondern geduldiges Vorarbeiten und das regelmäßige Abziehen ermüdeter Brigaden aus der Frontlinie. Die Szenarios sind hochinteressant – hier wird nicht um Siegpunkte gekämpft, sondern um Hügel, Steinmauern und Furten.

Trotz einiger Ähnlichkeiten kommt die Bedienung nicht an die von Panzer General heran; ich vermisse liebgewonnenen Komfort wie etwa die Undo-Funktion. Auch eine Anzeige des Sichtbereichs der Kanonen wäre sehr nützlich. Außerdem ist der Umfang von Civil War General für meinen Geschmack etwas zu gering geraten: Die Kampagne endet leider schon nach acht Szenarios.



Die blauen Unionstruppen werden beim Überqueren einer Furt von zwei Seiten beschossen. Unten sehen Sie die detaillierten Einheitenwerte.



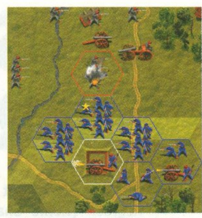
Während der Kampagne dürfen Sie eroberte Waffenpunkte in bessere Gewehre und Geschütze umwandeln.

sich entweder bewegen oder mehrere Hexfelder weit feuern und dürfen durch eine andere Kampfeinheit gedeckt werden. Von dieser Ausnahme abgesehen, paßt jeweils nur ein Trupp in jedes Feld. Scharfschützen besitzen die größte Sichtweite und erleiden bei eigenen Angriffen keine Verluste. Sie haben zudem die größte Chance, gegnerische Generäle zu verwunden oder zu töten.

Jedem Verband steht ein Kommandant vor, dessen Charakterwerte direkt Kampfkraft und Moral beeinflussen. Fähige Anführer bringen nach Märschen und Kämpfen schnell wieder Ordnung in ihre Reihen. Zwischen den Kampagnen-Missionen darf man unfähige Generäle entlassen, die Güte des Nachfolgers zeigt sich aber erst im folgenden Gefecht. Über den Ausgang einer Schlacht entscheiden die verursachten Verluste sowie Geländegewinne; zu bestimmten Zeiten erscheinen Verstärkungen am Rand der Karte. Schlägt ein eigener Verband einen feindlichen in die Flucht, erobert er Versorgungspunkte. Diese dürfen Sie an rastende Truppen verteilen, um deren Munitionsvorrat wieder aufzustocken. Manche Schlachten dauern mehrere Tage an; in der Nacht werden alle Aktionen mit besonders großer Erschöpfung bestraft.

Das Terrain spielt eine sehr wichtige Rolle: Wälder erschweren das Fortkommen und begünstigen die Verteidigung, Flüsse sind ausschließlich durch Brücken sowie (erst zu entdeckende) Furten passierbar. Artillerie sollte bevorzugt auf Hügel gestellt werden, von wo aus sie ein weites Schußfeld hat. Mauern und Forts können unüberwindliche Bollwerke bilden. Alle Truppen, die noch alle Bewegungspunkte haben, dürfen sich eingraben, wodurch sie den besseren von zwei Defensivwerten jedes Terrains ausnutzen. In den meisten Szenarios gibt es zudem Moralboni für besondere Schauplätze, so daß Ihnen beispielsweise die Verteidigung einer Eisenbahnstrecke schmackhaft gemacht wird.

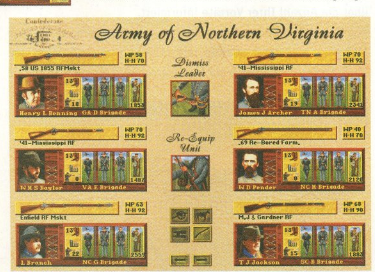
In den Einzelszenarios darf man beide Seiten übernehmen, die Kampagne spielt nur aus der Sicht der Konföderierten. Über die Einheiten und Hexfelder lassen sich verschiedene Anzeigen blenden, etwa die verbliebenen Bewegungspunkte oder die aktuelle Moral. Es gibt drei Schwierigkeitsstufen sowie Sichtweiten. Wer möchte, kann auch völlig »offen« spielen, was aber Umgehungstaktiken und Hinterhalte fast unmöglich macht. Die im Taktikgenre übliche »Klemmregel« wird nicht beachtet, dafür erhält man Vorteile, wenn man einen Trupp von zwei Seiten aus attackiert. Das Ergebnis eines Angriffs bekommen Sie per Textnachricht präsentiert, die begleitenden Videoschnipsel lassen sich abschalten. Nur in der amerikanischen Version enthalten ist zusätzliches Multimedia-Material über den Bürgerkrieg. (la)



Im fiktiven letzten Szenario wird Washington von Bollwerken wie diesem beschützt.



Die Rebellenlinie hat standgehalten, die Unionstruppen flüchten zum östlichen Spielfeldrand.



In der nach Truppentypen geordneten Armeeübersicht können Sie untalentierte Generäle kurzerhand entlassen.



CIVIL WAR GENERAL

Hersteller:	Sierra	Hardware:	❶❷③④⑤
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (an einem PC, per Modem)		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Gut	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★ MONIKA: ★★★ MICHAEL: ★★★ ROLAND: ★★

JÖRG LANGER: ★★★★

Action-Adventure für Fortgeschrittene

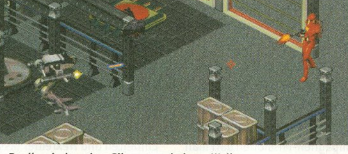
CRUSADER: NO REGRET

Origin meint es gut mit Ihnen: Nach »Crusader: No Regret« (Keine Gnade) folgt nun der zweite Teil namens »No Remorse« (Keine Reue) – na wenn das mal nicht actionreich wird.

Die Explosionen sind auch beim zweiten Auftritt des Crusaders unverändert imposant.

Spätestens seit dem ersten Krieg-der-Sterne-Spiel »Rebel Assault«, sind Rebellen salonfähig. Wen wundert es also, daß immer mehr Hersteller sich auf diese Spezies stürzen, um sie für die Stories ihrer Spiele zu rekrutieren. Origin macht da keine Ausnahme, hier darf der Heldencharakter bereits zum zweiten mal revoltieren. Im Vorgänger »Crusader: No Remorse« ging es für den Spieler darum, in den Widerstand gegen ein totalitäres Zukunftsregime aufgenommen zu werden. Brav absolvierte er seine missionsreiche Aufnahmeprüfung und avancierte zu einem wertvollen Mitglied der aufständischen Bewegung.

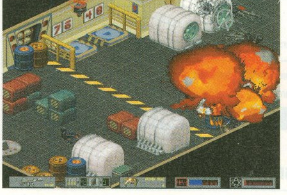
Untergrundkämpfer sind normalerweise in der Minderheit und müssen sich demzufolge eher mit Klasse statt Masse gegen Feinde durchsetzen. Entsprechend hinterlistig dringt der Revoluzzer im roten Kampfanzug in deren Reihen ein. Er wird in seinem Raumgleiter vom feindlichen Konsortium in die Mondbasis gehievt und mimt die Leiche des Piloten. Kaum ist die Cockpittür geöffnet, ist es mit der getürkten Totenstarre schlagartig vorbei und den herumstehenden Gegnern fliegen die Kugeln richtiggehend um die Ohren.



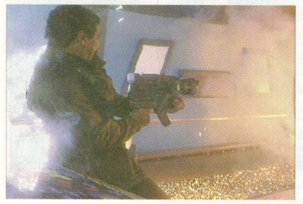
Ein Duell zwischen dem Silencer und einem Walker.

Nachdem Sie sich einen von vier Schwierigkeitsgraden ausgesucht haben, durchkämmt der Soloheld missionsweise die großen, isometrischen 3D-Schauplätze. Sie steuern ihn per Maus, Tastatur, Joystick oder -pad. Die Spielfigur kann sich dabei relativ frei durch die detaillierten, in Super-VGA gestalteten Räume bewegen; wenn sie die Bildränder berührt, wird gescrollt. Außer Laufen, Springen, Knien und Rollen ist der Held in der Lage, Gegenstände aufzunehmen und zu manipulieren. Hierzu genügt in unmittelbarer Nähe interessanter Objekte ein Druck auf die Suchtaste. Wenn keine Aktion möglich ist, erklingt ein Summton. Mit etwas Glück taucht aber ein Cursor auf. Wenn Sie nun die Returntaste betätigen, öffnen sich Kisten, Schalter werden gedrückt, Hebel umgelegt oder Gegenstände eingesteckt. Hierbei kann es sich um Munition, Sanitätspäckchen, Minen, Bomben und andere nützliche Dinge handeln. Diese landen dann im Inventar, welches Sie auch über die Anzahl Ihrer Vorräte informiert.

Das Inventar befindet sich am unteren Bildschirmrand, wo auch Energie, Gesundheit, Waffen und Munition angezeigt werden. Sinkt die Energieanzeige auf Null, verweigern einige Waffen und

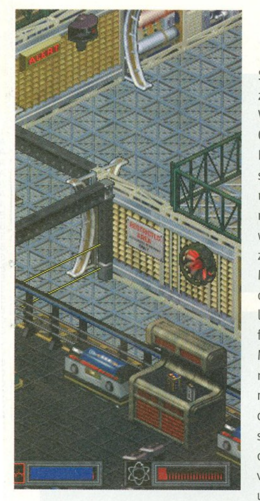


Hier wird gerade die Energiezufuhr für den Kraftfeldschutz der Kamera außer Gefecht gesetzt.

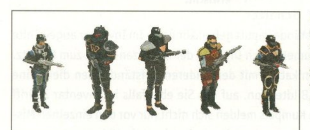


Professionelle Videosequenzen leiten die Missionen ein.

Spiele-Test

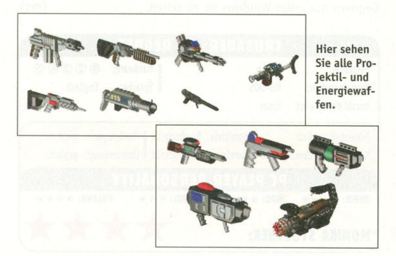


Schilde ihren Dienst. Bis zu zehn Batterien können Sie auf Vorrat mitnehmen. Ein leerer Gesundheitsbalken wiegt im Hinblick auf ein einziges Bildschirmleben ungleich schwerer. Das rechtzeitige Auffüllen mittels Medkits ist also notwendig. Um sich seiner Haut zu wehren, hat der Soldat eine Maschinenpistole als Standardausrüstung. In den beiden leichteren Schwierigkeitsstufen steht hierfür unbegrenzt Munition zur Verfügung. Für neu aufgenommene Waffen muß er sich erst damit eindecken. Sie wechseln die einsatzbereite Waffe per Tastendruck. Das Arsenal ist im Spielverlauf erheblich erweiterbar und reicht vom Minenzerstörer, über die Laserkanone bis zur Bombe. Die entsprechende Bewaffnung ist auch bitter nötig, denn in den Räumen des Gegners wimmelt es von Wachsoldaten. Ihre Anzahl und Stärke hängt



Mit diesen gegnerischen Söldnern werden Sie es zu tun bekommen.

vom Schwierigkeitsgrad ab. Aber auch wenn der Kämpfer nicht rechtzeitig den Alarm ausschaltet, kommen ihm immer mehr Feinde in die Quere. Außerdem machen Selbstschußanlagen, Laserbarrieren, Kampfroboter und Tretminen das (Über)-leben schwer. Sie können entweder mit einem der Hebel, Knöpfe oder Terminals deaktiviert werden oder ab und zu einfach aus dem Weg geschossen werden. Manchmal sind die Schalter versteckt oder in einem anderen Raum angebracht. Wenn Sie einen solchen Fern-Mechanismus außer Kraft setzen, wird auf ein Bild in Graustufen umgeschaltet, und Sie sehen eine entsprechende Animation in dem Raum, in welchem sich Ihre Aktion gerade auswirkt.



Hier sehen Sie alle Projektil- und Energiewaffen.

Zieht der Held seine Schußwaffe, wird ein kleines Fadenkreuz sichtbar, das sich direkt über dem Ziel vergrößert. Solange noch Munition vorhanden ist, lädt der Held selbst nach. Die Anzahl Ihrer Patronen und Magazine entnehmen Sie den Zahlen neben dem entsprechenden Icon in der Statusleiste. Da die Munition begrenzt ist, sollten Sie sie mit Bedacht einsetzen. Mit einigen der 19 Waffen können Sie die feindlichen Soldaten einfrieren, andere hingegen entpuppen sich zu wahren Flammenwerfern. Die meisten Zivilisten, wie Wissenschaftler oder Handwerker, können Sie schonen. Einige davon müssen Sie allerdings eliminieren, da sie versuchen, Ihr Weiterkommen zu verhindern, indem sie Tore verriegeln oder Ihnen andere Hindernisse in den Weg stellen. Um Munition zu sparen, gibt es ein paar Tricks. Einige Ihrer Opponenten können Sie nämlich waffenlos besiegen, indem Sie zum Beispiel ganz zwanglos eine der beweglichen Plattformen auf ihnen parken, etwas in ihrer Nähe zur Explosion bringen oder sie in eine der Selbstschußanlagen befördern. Der rote Soldat sollte allerdings gut aufpassen, wo er hintritt, denn in manchen Räumen gibt es Bodenplatten, die Fallen oder automatische Schußanlagen auslösen. Manchmal rollen ihm auch Fässer explosiven Inhalts entgegen, oder aus Rohren entströmen tödliche Dämpfe. Letztere können Sie manchmal an Ventilen einfach zudrehen. Geschwächte Kämpfer dürfen ihre Energiebalken an den selte-



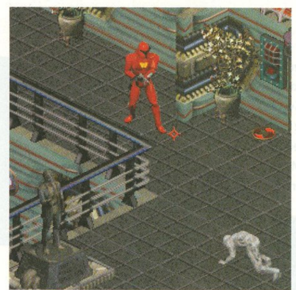
Das Ende eines Walkers durch die kleine Spinnenmine.

BORIS SCHNEIDER ★★★★

Die Übersetzung »Keine Reue« für den Namen des Spiels trifft auch den Geisteszustand der Programmierer: Was andere als Missionsdisk fürs halbe Geld anbieten, ist hier ungerührt ein neues Produkt. Die Verbesserungen im Detail sind zwar allesamt schön, aber dann doch eher ein Ausmerzen von Kritikpunkten an »No Remorse«, keinesfalls aber eine echte Innovation.

Sieht man mal davon ab, bleibt ein wirklich neckisches Action-Adventure zurück. Anders als in vielen anderen Ballerspielen ist das Planen der Angriffe wichtig, wenngleich auch hier das Problem des Auswendiglernens auftritt: Viele Levels sind nur zu schaffen, wenn man sie schon mehrere Male gespielt hat, und dabei Notizen machte. Und der Puzzle-Aspekt beschränkt sich weiterhin auf ein eher nervendes »Such den Schalter« – das geht doch etwas sinnvoller, liebe Origin-Programmierer. Und die Steuerung hätte man weiter überarbeiten sollen – sie ist immer noch zu umständlich.

Trotzdem spiele ich gerne den Crusader. Ordentliche Videoproduktion und relativ übersichtliche SVGA-Grafik, sowie ganz manierliches Missionsdesign locken immer wieder an den Monitor.

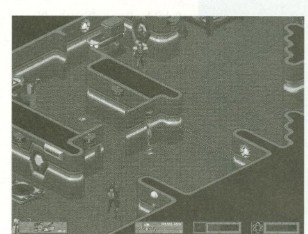


Eingefrorene Gegner dürfen anschließend mit einem Schuß zerbröselt werden.

nen Regenerations-Stationen auffüllen. Für Notfälle gibt es glücklicherweise eine Quick-Save-Funktion, die auf Tastendruck sofort die aktuelle Situation sichert. Zusätzlich können bis zu elf benennbare Spielstände gespeichert werden.

Eine wichtige Rolle spielen die überall im weitläufigen Terrain herumstehenden Terminals. Ihnen lassen sich Geheimcodes für Türen entlocken, oder Sie ermöglichen die Kontrolle über feindliche Roboter und Walker.

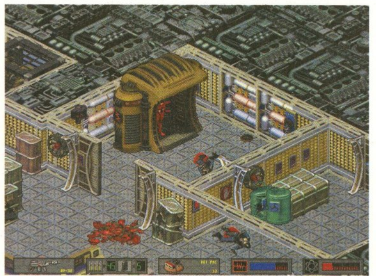
Den Gegner mit seinen eigenen Waffen zu schlagen, bereitet gleich doppeltes Vergnügen. Da außer Infrarotstrahlen auch Überwachungskameras oftmals Alarm auslösen oder Fallen aktivieren, sollten Sie magische Augen schnellstmöglich von der Wand holen. Dennoch ist blinde Zerstörungswut nicht immer der Weisheit letzter Schluß, da beim Zerbomben der Inneneinrichtung unter Umständen auch benötigte Schalter oder Gegenstände kaputt gehen könnten. Im Inventar angewählte Objekte kommen durch Drücken der Benutzen-Taste zum Einsatz. Zur Kommunikation mit den anderen Aufständischen dient eine Art kleines Bildtelefon, auf das Sie ebenfalls im Inventar Zugriff haben. Ihre Kumpels melden sich nicht nur vor den einzelnen Missionen, sondern auch mal zwischendurch in Videosequenzen zu Wort. Einige Gespräche finden auch in der Rebellenbasis statt, in die Sie mittels Teleporter gelangen.



Die roten Blinker an dem Mast lenken die Schüsse des Gegners um die Ecke.



Diesen Arbeiter hat eine Explosionswelle erwischt.



In der Kabine können Sie Ihren Energievorrat für die Waffen auffüllen.

Der Rebellenkampf ist keinesfalls ein Kinderspiel. Weder vom Schwierigkeitsgrad her, noch vom inhaltlichen Aspekt gesehen. In unserer englischen Testversion floß noch reichlich Blut, und häufig endeten Gegner als menschliche Fackeln, von denen nur noch ein verkohlter Rest bleibt. Wie beim Vorgänger sollte die endgültige deutsche Version grafisch ein wenig entschärft werden.

Obwohl es sich um ein DOS-Spiel handelt, gibt es viele On-Line-Infos zur Geschichte des Widerstandes, Strategien, Waffen und Gegnern nur unter Windows 95 zu sehen. **(ms)**

MONIKA STOSCHEK ★★★★

Einsamer Kämpfer stürmt bis auf die Zähne bewaffnet gegen die Bösen: Origin hatte nur wenig Grund, den Stoff und die Zutaten des ohnehin schon gelungenen Vorgängers, »Crusader: No Remorse«, groß zu verändern. Die Unterschiede sind demnach nicht riesig, aber dennoch erfreulich: Einige neue Waffen, Kraftfeldschutz für Kameras und vielleicht ein wenig intelligentere Gegner warten auf die Actionfreunde. Toll wäre es gewesen, wenn dem Silencer nicht nur bei seinen Bewegungen eine Rolle vorwärts zusätzlich spendiert worden wäre, sondern auch bei den Puzzles. Allzu gut versteckte Schalter und Objekte sind oft eher nervig und mindern die Motivation, die vorher beim Durchforsten der Iso-Levels durch satte Explosionen, tolle Soundeffekte und hübsche Animationen aufgebaut wird. Die Positionierung des Fadenkreuzes ist nach wie vor kitzlig, egal wie Sie steuern. Da beim Pad zum Objekteinsatz immer Knöpfe zugleich gedrückt werden müssen, ist diese Methode kaum einladender. Der knackige Schwierigkeitsgrad läßt auch Geübte ins Schwitzen geraten, Einsteiger seien vor Frustgefahr gewarnt. Dennoch: Vor allem wenn Sie den Vorgänger gemocht haben, wird Ihnen diese Fortsetzung gefallen, und das edel gestaltete Action-Adventure wird zum Genuß ohne Reue.

CRUSADER: NO REGRET

Hersteller:	Origin	Hardware:	①②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★★ JÖRG: ★★★ MICHAEL: ★★★ ROLAND: ★★★★

MONIKA STOSCHEK: 

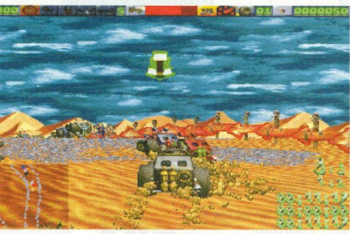
Rennspiel für Fortgeschrittene

SPEEDRAGE

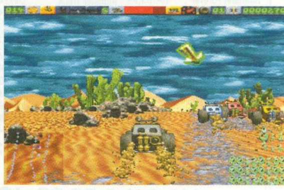
Wenn ein Spieleentwickler keine eigenen Ideen hat, »leiht« er sich welche aus. Scheut er ein komplexes Design, nimmt er ein einfaches. Neigt er dann noch zu schludriger Programmierung, kommen Spiele wie »Speedrage« dabei heraus.

Wenn Sie das Rennboot wählen, sehen sämtliche Kurse gleich aus. Einzig und allein die Streckenführung variiert.

Rennspiele mit Ballermöglichkeit sind und bleiben der Softwareproduzenten liebstes Kind. Das Spielprinzip muß nicht groß erklärt werden, was das Käuferpotential enorm erweitert. In Speedrage dürfen Sie entweder mit einem Buggy durch die Wüste düsen oder mit einem Rennboot eine Florida-ähnliche Flußlandschaft unsicher machen. Zu sehen gibt es die in 3D und mit Texturen überzogen. Dabei können Sie sich im wesentlichen für einen von zwei Spielmodi entscheiden. Wer sich die Liga aussucht, muß auf zehn Rennstrecken hintereinander die siebenköpfige Konkurrenz auf die Plätze verweisen. Eine härtere Gangart wird im Rage-Modus eingelegt. Hier darf auf einem frei wählbaren Kurs mit Raketen, Minen, Sturmgewehren oder Granaten um Plazierungen gekämpft werden. Doch egal für welche Spielart Sie sich entscheiden, stets lassen sich auf der Strecke zusätzliche Energie- oder Waffenkapseln aufsammeln. Zudem kann die Motorleistung durch Beschleunigerpacks gesteigert werden. Und je nachdem, welcher der drei verfügbaren Schwierigkeitsgrade ausgewählt wurde, finden sich mehr oder weniger fies plazierte Felsen, Inseln und Sprungschanzen auf der Strecke wieder. Außerdem wird dadurch die Schußfreudigkeit der Gegner variiert.



Wer mit dem Buggy unterwegs ist, muß jedesmal mit dieser Wüstenoptik vorlieb nehmen.



Die Karte unten links im Bild ist kaum zu erkennen.

Modembesitzer dürfen zu zweit gegeneinander antreten. Netzwerkler hingegen können sich in einer speziellen Arena innerhalb eines Zeitlimits gegen sieben Kontrahenten behaupten. Jedoch benötigt jeder Teilnehmer eine eigene CD. Da dem Spiel jeweils zwei Datenträger beiliegen, sind somit maximal vier Originale erforderlich. **(mic)**

MICHAEL SCHNELLE ★

Speedrage erfüllt wirklich alle Kriterien, um in die engere Auswahl zum schlechtesten Spiel des Jahres zu gelangen. Die 3D-Grafik samt ruckelig animierten Fahrzeugen ist häßlich, die Geräuscheffekte dünn und der »pumpende Soundtrack« ein Flickwerk gängiger Billigsamples. Dazu gesellen sich ein paar Grafikbugs, wie das »Eintauchen« des Buggies in manche Sprungrampen. Viel schwerer aber wiegt der völlig unübersichtliche Streckenaufbau. Das haben die Entwickler wohl auch gemerkt und deshalb einen grünen Pfeil, der die Richtung weisen soll, spendiert. Leider hilft dieser aber nur wenig, um die Konkurrenz nicht für immer aus den Augen zu verlieren.

Zudem ist die Steuerung sowohl über Joystick wie auch Tastatur viel zu ungenau, um enge Kurven richtig nehmen zu können, von den nicht vorhandenen »Slides« mal ganz abgesehen. Und zu guter Letzt erscheinen die Rennergebnisse oft nur für Sekundenbruchteile auf dem Bildschirm, so daß man nicht mal weiß, wer nun gewonnen hat. Doch eigentlich ist das auch egal, denn mehr als ein paar Proberunden wird selbst der abgehärtetste Genrefan nicht absolvieren. Buggyfreunde sind mit »World Rally Fever« um Klassen besser bedient, Bootsmänner greifen zu Domarks »Big Red Racing«.

SPEEDRAGE

Hersteller:	Telstar Electronic Studios	**Hardware:**	①②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	**Sprache:**	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (Modem), Acht (Netzwerk)		

Präsentation:	Schlecht	**Spieltiefe:**	Schlecht	**Multiplayer:**	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	Durchschnitt

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★ **JÖRG:** ★ **MONIKA:** ★ **ROLAND:** ★

MICHAEL SCHNELLE: 



DIE ULTIMATIVE ZWERGENSIMULATION!

Die Erdoberfläche ist zerstört und das Chaos herrscht auf der Oberwelt. Sorgen Sie dafür, das sich die Zwerge in der Unterwelt gemütlich einrichten können, indem Sie Siedlungen anlegen und die Einwohner mit allem was lebensnotwendig ist versorgen.

Bauen Sie Ihre Siedlungen aus, schaffen Sie Platz für die wachsende Zwergenindustrie und halten Sie die Zwergenwelt wirtschaftlich und sozial im Gleichgewicht.

Doch dann beginnt erst das wirklich große Abenteuer: Gehen Sie auf die Suche nach den verschollenen Teilen des alten Tempels, um dem Zwergenvolk die Rückkehr auf die Oberwelt zu ermöglichen. Allerdings müssen Sie bei der Suche einige Rätsel und Probleme, wie ausgehende Rohstoffe, einstürzende Leitern, fehlendes know how etc. bewältigen.

Aber achten Sie immer darauf, daß die Zwerge bei Laune bleiben...

- über 50 Maschinen, Fabriken, Kraftwerke, Häuser etc.
- Zwergenanimationen mit ca. 6500 Animations Phasen
- Spielfläche von ca. 15000 Bildschirmseiten
- Zwerge mit individuellem Verhalten
- umfangreiche Kontroll- und Statistikfunktionen
- mehr als 60 Logikrätsel
- voll lauffähig von CD-ROM

DESIGNED FOR WINDOWS™ 95



Durchsuchen Sie die Eishöhlen...



...oder veranstalten Sie ein Fest!



In der Pyramide warten Rätsel auf Sie!

10 Min. vertonter Zeichentrickfilm

EBENFALLS NEU: CLIF DANGER





Ein witziges COMIC-Jump&Run Game!

- 6 Welten mit insges. 24 Leveln und knallharten Endgegnern
- Scrolling auf bis zu 3 Ebenen
- über 12 verrückte COMIC-Gegner
- Special Effects (drehendes Bild)
- digitaler Techno-Soundtrack und coole Soundeffekte
- ca. 38 MB Spielspaß

Jetzt im Handel oder direkt bei CDV:

(0721) 9 72 24-0

FAX (0721) 9 72 24-24

t-online: *CDV#
mailbox: 0721/72014
compuserve: 100022,274



http://www.cdv.de

Flugsimulation für Fortgeschrittene und Profis

GOLD PLAYER

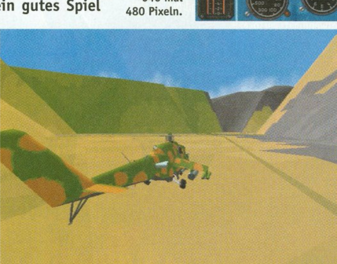
HIND

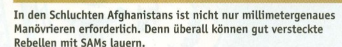
Die Produkte mancher Spieleproduzenten erkennt man auf den ersten Blick. Flugsimulationen von Digital Integration gehören dazu. Auch bei der Umsetzung des russischen MI-24 Hind-Helikopters auf den PC wurde viel Bewährtes beibehalten. Und trotzdem ist »Hind« ein Beispiel dafür, daß ein gutes Spiel nicht immer eine neue Grafikengine braucht.



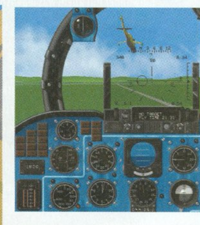


Die Landschaftsgrafik ist nicht gerade berauschend, dafür sehr detailreich und in SVGA mit 640 mal 480 Pixeln.

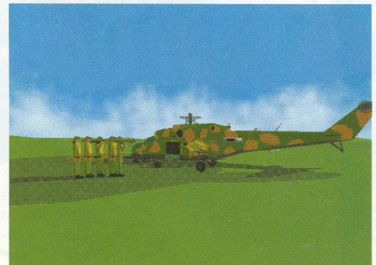




In den Schluchten Afghanistans ist nicht nur millimetergenaues Manövrieren erforderlich. Denn überall können gut versteckte Rebellen mit SAMs lauern.

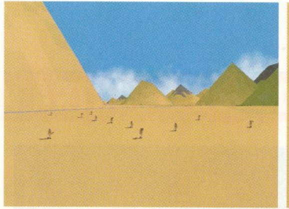


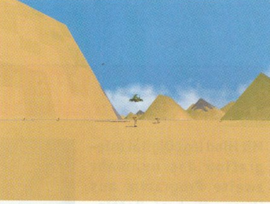
Wer sich noch an die Kriegsfilme der achtziger Jahre wie »Rambo III« erinnert, kennt auch den Mi-24 Hind Hubschrauber. Oder zumindest gut gefälschte Attrappen. Denn während im Kino Pilot und Waffenoffizier meist nebeneinander sitzen, befinden sie sich in Wirklichkeit hintereinander. Auch in so ziemlich jeder Flugsimulation der letzten Zeit war der Hind ein gefürchteter Gegner. Digital Integration hat nun den russischen Kampf- und Transporthelikopter in eine taktische Simulation namens »Hind« gebettet. Dabei war die Entwicklung von Hind für die Engländer nur der nächste logische Schritt in einer Reihe von Simulationen, die darum bemüht sind, eine Verbindung zwischen flugtechnischen Aspekten und bodennahen Kampfhandlungen zu bieten. Die Entwickler verfolgen die ehrgeizige Idee, ein »elektronisches Schlachtfeld« zu entwickeln. Kernpunkt dabei ist, daß sämtliche Programme von Digital Integration miteinander verknüpft werden können. Am Ende sollen Sie Panzer-, Hubschrauber- und Kampfflugsimulationen vom selben Hersteller kaufen und dann mit ein paar Freunden einen »echten« Krieg in sämtlichen Variationen nachvollziehen. Mit dem »Apache Longbow« begann Digital Integration diese Entwicklung. Als erstes Produkt dieser Reihe bot es schon zahlreiche Mehrspielermodi, die jedoch bislang auf den namensgebenden Helikopter beschränkt waren. Doch auch Einzelspielern wurde einiges geboten, denn die computergesteuerten Gegner verhielten sich sehr lebensecht. Zudem bewegten sich auch nicht zum unmittelbaren Einsatz gehörende Einheiten durch das Szenario. Damit gelang es zum ersten Mal, dem Traum vom »Virtual Battlefield« ein Stück näherzukommen. Der Spieler glaubte wirklich, nicht allein auf weiter Flur eine Mission nach der anderen abzufliegen, sondern Teil eines großen Feldzugs zu sein. An diesen Punkt knüpft auch Hind an.



Unser Hubschrauber beim Einladen von Spezialeinheiten. Zuvor sind die Soldaten auf einem festgelegten Kurs patrouilliert.

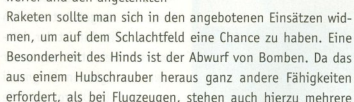
Besitzer des Vorgängerprogramms werden sich in Hind sofort zurechtfinden. Das beginnt beim Optionsmenü, in dem die Soundkarte ärgerlicherweise erst nach dem Programmstart und dem Ablaufen des Intros konfiguriert wird. Der Detailgrad der Grafik läßt sich dort fast stufenlos verändern, genauso wie die Intelligenz und Reaktionszeit der Gegner. Außerdem kann man sich für eins von drei unterschiedlich realistischen Flugmodellen entscheiden und die Steuerung individuell an die eigenen Bedürfnisse anpassen. Hat man all das zu seiner Zufriedenheit erledigt, sollten sich Anfänger besser auf das Trainingsgelände in Rußland begeben, wo insgesamt 20 Übungseinsätze auf dem Programm stehen. Neben den eigentlichen Flug- und Navigations-





Vor allem im Afghanistan-Szenario sind oft Guerrilliaeiheiten zu beobachten. Haben Sie den feindlichen Hubschrauber dann erspäht, eröffnen Sie das Feuer.

lektionen wird vor allem dem Umgang mit den Waffensystemen viel Platz eingeräumt. Eine zentrale Stelle übernimmt dabei die 9M 114 Shturm-Rakete, das Äquivalent zu den lasergeleiteten amerikanischen Hellfires. Auch dem KMGU-2 Minenwerfer und den ungelenkten Raketen sollte man sich in den angebotenen Einsätzen widmen, um auf dem Schlachtfeld eine Chance zu haben. Eine Besonderheit des Hinds ist der Abwurf von Bomben. Da das aus einem Hubschrauber heraus ganz andere Fähigkeiten erfordert, als bei Flugzeugen, stehen auch hierzu mehrere Übungseinsätze zur Verfügung. Dagegen ist der Transport und das zielgenaue Absetzen von Truppen spielerisch statt fliegerisch anspruchsvoll.



Normalerweise fliegt man nie allein. Direkt voraus beseitigt einer der Flügelmänner gerade die gegnerische Luftabwehr.

Derart ausgebildet geht es dann in eines von drei Einsatzgebieten. Zur Auswahl stehen Kasachstan, Korea und Afghanistan. Die kasachische Regierung ruft die Russen zu Hilfe, weil durch eine astronomische Inflation die Wirtschaft aus den Angeln gehoben wird, was umtriebigen Putschisten in die Hände spielt. Da ist russische Unterstützung gern gesehen. Im Korea-Szenario hat der Norden gerade eine Mißernte hinnehmen müssen. Somit liegt natürlich nichts näher, als die wohlhabenden Nachbarn im Süden mit Waffengewalt um ein wenig »Hilfe« zu bitten. Und die Afghanistan-Kampagne entführt den Spieler ins Jahr 1985, als der Kampf der sowjetischen Schutzmacht gegen die Mudschaheddin seinen Höhepunkt erreichte. Letztere drohen gerade die Überhand zu gewinnen, weshalb von russischer Seite zur Großoffensive geblasen wird.

BORIS SCHNEIDER ★★★★

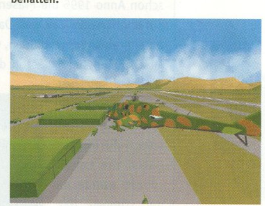
Digital Integration hatte wahrlich keinen leichten Job: Die Programmierung von Hind dauerte länger als geplant. Die Grafik ist deswegen nicht auf dem neuesten Stand, den Origin mit seinem »Longbow« definierte. Und auch das ambitionierte Projekt mit den Bodentruppen ist nur halb geglückt: Zwar laufen viele kleine Soldaten durch die Gegend, aber Eigenintelligenz ist nicht zu spüren. Die Figuren folgen einfach den im Missionseditor festgelegten Pfaden. Aber darüber sollte man eigentlich nicht meckern, denn das ist mehr als jeder andere Hubschrauber-Simulator zur Zeit bietet. Das gleiche gilt für die Grafik: Sie ist nicht die schönste, aber wenigstens schnell und praktisch. Dem Spielspaß tut sie keinen Abbruch.

Das trotz der Konzentration auf Multiplayer-Modus und Apache-Integration der Einzelspieler nicht zu kurz kommt, sondern ein abwechslungsreiches Missionsbündel erhält, ist den Entwicklern hoch anzurechnen. Umgekehrt sind allerdings gerade im Lichte der aktuellen Tschetschenien-Probleme die Kampagnen und Missionen nur für denjenigen spielbar, der Tagespolitik ausklammert und markige Sprüche an sich abprallen läßt.

Wer sich nicht gleich auf einen ganzen Feldzug einlassen will, darf auch in jedem der drei Gebiete in beliebiger Reihenfolge jeweils eine von zehn Einzelmissionen fliegen. Dabei ist ein breit gefächertes Repertoire an Einsätzen verfügbar. Mal muß ein Flughafen eingenommen oder verteidigt werden, mal ist eine Nachschubkolonne des Gegners abzufangen, oder SCUD-Raketenwerfer müssen gejagt werden. Außerdem sind Erkundungsflüge oder Rettungsmissionen für gestrandete Piloten zu absolvieren. Viele der Aufträge sind in Abschnitte unterteilt, wobei auf eine chronologische Abfolge zu achten ist. So sollte beispielsweise eine Brücke zu einer bestimmten Uhrzeit angelasert werden, um den dann erscheinenden Bombern ein Ziel zu bieten. Außerdem macht es wenig Sinn Sturmtruppen abzusetzen, ohne zuvor die wichtigsten Verteidigungsanlagen eingeäschert zu haben. Bevor Sie sich gleich ins Gefecht stürzen, sollten Sie aber zunächst einmal das Missionsbriefing absolvieren. In zackigem Militärton werden dort die Details verkündet. Zusätzlich lassen sich auf einer spartanischen Karte alle verfügbaren Wegpunkte aufzeigen. Zu jedem einzelnen sind Informationen über Flugzeit und den dort vorgesehenen Aktionen abrufbar. Wer meint, einen besseren Weg als den vorgegebenen gefunden zu haben, darf die Wegpunkte aber auch frei editieren, und zwar nicht nur für sich selbst, sondern auch für die Flügelmänner. Hilfreich zur Seite steht dabei eine verkleinerte 3D-Ansicht des jeweiligen Kartenpunktes. Zudem läßt sich die Bewaffnung den Gegebenheiten und persönlichen Vorlieben anpassen.



In der Perspektive des Waffenoffiziers werden erfaßte Ziele auch beim Vorbeiflug im Auge behalten.

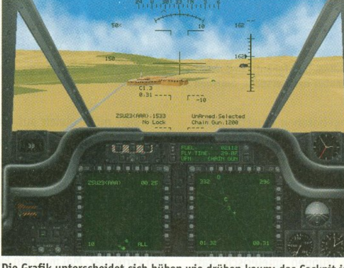


Die Aussenansichten lassen sich frei zoomen und rotieren.

Nachdem Sie die Erlaubnis zum Start in russisch gefärbtem Deutsch bekommen haben, erheben Sie sich samt Flügelleuten vom Erdboden und fliegen in Richtung Ziel. Dabei kann man neben der normalen Cockpitansicht auch zum Platz des Waffenoffiziers umschalten. Nur von dort aus sind einige Zieloptiken aufrufbar, wie etwa die Sichtverfolgung anvisierter Gegner. Diese Station läßt sich aber auch komplett automatisieren, wobei

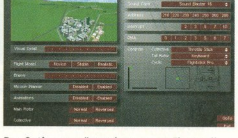
APACHE LONGBOW CONTRA HIND

Mit Hind legt Digital Integration das nunmehr zweite Programm aus ihrer »Virtual Battlefield«-Serie vor. Dabei scheinen die Unterschiede zum Vorgänger Apache Longbow minimal zu sein.

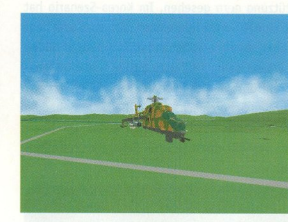


Die Grafik unterscheidet sich hüben wie drüben kaum: das Cockpit in »Apache Longbow«.

Wer Hind spielt, sucht Unterschiede zu Apache Longbow mit der Lupe. Zumindest bei den offensichtlichen Dingen wie der Grafik muß sich Digital Integration vorwerfen lassen, keinen Deut verändert zu haben. Das wiegt umso schwerer, als schon Anno 1995 die Präsentation des Vorgängers nicht mehr auf der Höhe der Zeit war. Dafür lassen sich beide Simulationen nun miteinander verbinden, was eine wirkliche Erweiterung der Mehrspieler-Möglichkeiten darstellt. Eine wesentliche und im weiteren Spielverlauf interessante Neuerung sind jedoch die munter durch die Landschaft wandernden Truppen. Das sorgt nicht nur für eine Bereicherung des Missionspektrums durch Truppentransporte, sondern unterstützt in nicht geringem Maße die Spielatmosphäre. Flügelleute können nun direkt kommandiert werden, und auch der Komfort wurde erhöht, da die Kontrollen für Heckrotor und Flughöhe umgekehrt werden dürfen. Weiterhin ist der mittlere der drei, statt wie zuvor zwei, verfügbaren Flugmodi eine sinnvolle Übergangsstufe bei der Gewöhnung an die komplexe Hubschraubersteuerung. Zu guter Letzt sorgen auch die neuen Szenarien, vor allem Afghanistan, für eine Bereicherung. Geländebedingt ist in den weitläufigen afghanischen Schluchten ein gänzlich anderes Vorgehen erforderlich, als auf den bislang gewohnten offenen Schlachtfeldern. Summiert man all diese, im einzelnen kleinen Neuerungen, lohnt sich auch für Besitzer des Longbow Apachen der Neukauf. Vor allem wenn er mindestens einen zweiten Rechner nebst Gegner auftreiben kann, darf er sich auf heiße Luftduelle freuen.



Das Optionsmenü wurde um neue Flugmodi und Steuerungsmöglichkeiten erweitert. In der entgültigen Version wird es natürlich komplett deutsch sein.



Das einzige gemeinsame Szenario: Korea



jedoch das Abfeuern der Waffen immer vom Spieler selbst durchgeführt werden muß. Beide Perspektiven bieten aber ein vornehmlich in blau gehaltenes Cockpit. Das ist darauf zurückzuführen, daß bei der Konstruktion des Hind sowjetische Farbpsychologen zu Rate gezogen wurde. Diese Herren waren der Meinung, daß blau auf russische Soldaten besonders beruhigend wirken soll.

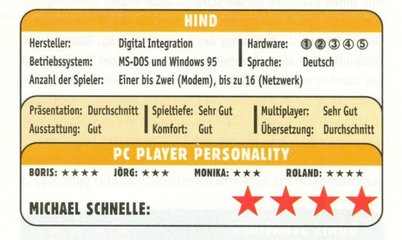
Nach abgeschlossener Mission kann in der Nachbesprechung nicht nur der eigene Erfolg abgelesen werden, sondern auch die Effektivität von Verbündeten und Gegnern. Außerdem gibt es wieder ein gesprochenes kerniges Lob oder eine barsche Zurechtweisung. In den Kampagnen dürfen als Belohnung immer wieder computergenerierte Animationen betrachtet werden. Nach Einzeleinsätzen darf man sich entscheiden, ob das Ergebnis gespeichert werden, oder der letzte Einsatz noch einmal gestartet werden soll. Wer nur mal ein wenig ballern möchte, kann auch über feindlichem Gelände ohne Sprit- oder Waffenbeschränkungen starten. Jeder abgeschossene Gegner wird in Punkten vergütet, die in einer High-Score-Tabelle verewigt werden, solange Sie nicht mit eingeschalteter Unverwundbarkeit spielen. Gesellige Piloten wagen sich an die verschiedenen Mehrspielermodi. Dabei ist jedoch immer pro Rechner eine eigens gekaufte Vollversion des Spiels erforderlich. Egal, ob über Netzwerk oder Modem, dürfen Sie zu zweit als Pilot und Waffenoffizier, Staffelführer und Flügelmann oder in zwei Hinds gegeneinander eine beliebige Einzelmission starten. Besitzern von »Apache Longbow« bietet sich die Möglichkeit, im gemeinsamen Korea-Szenario den Hind gegen einen Apache fliegen zu können. Den Netzwerklern allein vorbehalten ist der Spielmodus, in dem mit bis zu 16 Hinds oder Apaches in zwei Teams das gegnerische Hauptquartier vernichtet werden muß. Im Death Match zählt dann nur noch, wer als letzter überlebt. Wer dabei den Apache fliegen will, braucht jedoch auch das Vorgängerprogramm. **(mic)**



Bei Nacht sind alle Feinde blau, zumindest mit den Nachtsichtgeräten.

MICHAEL SCHNELLE ★★★★

Eines vorweg: Wer sich an Hind wagt, darf nicht von moralischen Skrupeln geplagt sein. Einen Trupp Soldaten dem Erdboden gleichzumachen ist eine Sache, ein ziviles Dorf einzuäschern, um Rebellen mögliche Deckung zu nehmen, eine andere. Dabei ist die SVGA-3D-Grafik von »Apache Longbow« kaum zu unterscheiden. Nach wie vor gibt es sehr unspektakuläre und nur sparsam mit Texturen versehene 3D-Polygone mit leidlich hübschen Objekten. Die sind jedoch sehr zahlreich und mit einer Art Eigenleben versehen. So springen beim Truppenabsetzen tatsächlich Soldaten aus dem Laderaum und setzen sich dann in Bewegung. Außerdem können die mitfliegenden Genossen nun auch befehligt werden. Dazu beleben herumfahrende Züge, Lkw-Kolonnen oder am Horizont vorbeidüsende Kampfflieger die Landschaft und jede Menge Funksprüche halten Sie über aktuelle Entwicklungen auf dem Laufenden. Aber auch das Feindverhalten ist sehr realistisch. Beispielsweise läßt sich eine anvisierte Mudschaheddin-Gruppe beobachten, die von ihrem Glück noch nichts weiß. Erspäht sie dann endlich den Feind, laufen die Krieger hektisch in Position und beginnen das Gegenfeuer. Der klassische Soundtrack ist fast filmreif und die deutsche Sprachausgabe zwar martialisch, aber dennoch treffend. Das Beste aber ist das hervorragende Missionsdesign, daß zusammen mit dem Drumherum für eine einzigartige Atmosphäre sorgt. Mir gefällt deshalb Digital Integrations Programm besser als der vom fliegerischen Aspekt realistischer veranlagte »AH-64D Longbow« von Origin. Zugegeben, die Unterschiede zu »Apache Longbow« halten sich in Grenzen, und manche Missionen gleichen sich stark. Das ist jedoch der Preis für die Kompatibilität der beiden Programme untereinander. Wer Atmosphäre vor Präsentation setzt, fliegt mit Hind genau richtig.



HIND

Hersteller:	Digital Integration	Hardware:	①②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS und Windows 95	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (Modem), bis zu 16 (Netzwerk)		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Sehr Gut	Multiplayer:	Sehr Gut
Ausstattung:	Gut	Komfort:	Gut	Übersetzung:	Durchschnitt

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★★ JÖRG: ★★★ MONIKA: ★★★ ROLAND: ★★★★

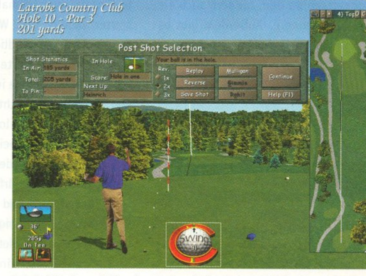
MICHAEL SCHNELLE: ★★★★

GOLD PLAYER

Sportspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

LINKS LS

Nach knapp vier Jahren hat Access Software endlich eine neue Golf-Simulation vorgelegt, die nicht nur bei der Grafik neue Maßstäbe setzt: »Links« schafft erfolgreich den Sprung in die Pentium-Klasse.



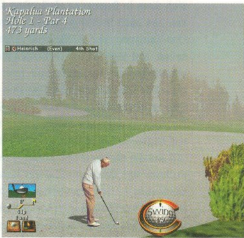
Jubel: Mit einem Schlag ins Loch – da freut man sich doch!

Keine andere Softwarefirma hat in einem Genre so konstant Maßstäbe gesetzt wie Access bei den Golf-Simulationen. Auf dem Commodore 64 begann in den 80er Jahren mit »Leader Board« ein Siegeszug, der durch »Links« und »Links 386 Pro« auf dem PC fortgesetzt wurde. Seit letzterem Titel sind nun auch schon vier Jahre verstrichen. Die damals sensationelle Grafik mit einer Auflösung von 640 x 480 ist nicht mehr ganz State of the Art. Just als die Konkurrenten gut aufgeholt haben, setzt Access nun einen drauf: Selbst die schön anzusehenden PGA-Programme von EA Sports verblassen gegenüber der Grafik von Links LS. Die niedrigste (!) Auflösung des Neulings beträgt 800 mal 600 Bildpunkte bei einer Farbtiefe von 15 Bit. In der Praxis bringt ein durchschnittlicher Links-LS-Screen so um die 3 000 Farben gleichzeitig auf den Monitor. Mit der entsprechenden Grafikkarte läßt sich der visuelle Kitzel noch in zwei weiteren Stufen steigern. High-End-User können bei 1400 mal 1200 Pixeln mit 32 Bit Farbtiefe spielen (... was auch nach einer adäquaten Prozessorleistung schreit). Spielerisch wenig sinnvoll, aber optisch ganz beeindruckend: Mit dem zuschaltbaren »Fog«-Effekt erscheint der Platz gar in diffusem Nebel.

Deutlich verbessert wurden auch die Animationen der Spielfiguren. Mit bis zu 30 Bildern pro Sekunde schwingen die virtuellen Golfer durch. Dank gestochen scharfer Digitalisierung wirken die Alter Egos extrem lebensecht. Besonders belustigend kommt dies bei den Reaktionen auf die Schlagleistung rüber: Von der geballten Siegerfaust bis zum Beinahe-Zerbrechen des Schlägers sind die schauspielerischen Leistungen sehenswert. Und da war noch der Promi-Bonus: Neben Mr. und Ms. Noname wurde der leibhaftige Arnold Palmer digitalisiert, seit Jahrzehnten ein äußerst klanghafter Name bei den Golfprofis.

Auch jenseits des Fairways betreibt Access viel neuen grafischen Aufwand. Zu Arnold Palmer gibt es neben dem unvermeidlichen Video-Interview auch eine Biographie. Extrem cool ist der Rundgang durch Palmers Büros bei seiner Hausanlage Latrobe, auf der Sie natürlich auch spielen können. Sie spazieren beliebig durch die per Computergrafik nachgebauten Räumlichkeiten, zoomen stufenlos an Details heran und sehen nach oben oder unten. Interessante Objekte lassen sich anklicken, woraufhin Sie über Sinn und Zweck dieses Gegenstands informiert werden. Ähnlich ausführlich werden die beiden anderen Kurse präsentiert. Bei der hawaiianischen Anlage Kapalua wandeln Sie durchs nicht

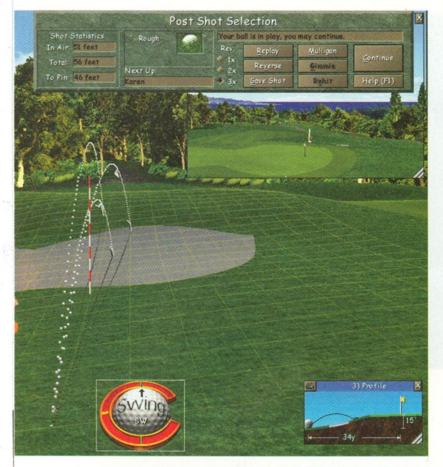
Ab heute golfen Sie mit Designer-Grafik: Hier erblicken wir ehrfürchtig Links LS bei 1024 mal 768 Bildpunkten.

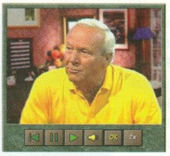


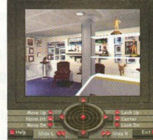
Sieger in der Kategorie »albernste Spezialeffekt«: Die Nebelschwaden lassen sich zum Glück auch gänzlich abschalten.

BORIS SCHNEIDER 

Ja, Links LS ist technisch eine Wucht. Ja, es ist das schönste und beste Golfspiel auf dem Markt. Aber nein, es ist nicht die endgültige Offenbarung. Wie beim Bugtesting durchschlüpfen konnte, daß ein Sandbunker die Schlagweite praktisch gar nicht beeinflußt, ist mir rätselhaft. Die Spielerstatistiken verrechnen sich laufend. Der halbherzige Netzwerkmodus funktioniert nur, wenn man einen richtigen File-Server hat, und dann auch nur mit zwei PCs. Bevor Sie sich hier verkonfigurieren, spielen Sie lieber an einem einzelnen Computer. Multimedia-Schickschnack ist in. Virtueller Rundgang durch das Clubhouse, Werbefilmchen vom Hotel, das ist ja alles ganz nett, aber wie wäre es mit Videomaterial zum Thema »Golf« und den Feinheiten der Körperhaltung gewesen? Seit dem Original-Links weigert sich Access, die tiefere Bedeutung des »Advanced Shot Menu« in der Anleitung zu erklären. Oder mit einem gescheiten Turniermodus, wie ihn Electronic Arts seit Jahren in seine PGAs einbaut? Links LS ist ein Fest für das Auge, aber es läßt weiter spielerische Wünsche offen.







Neuer Multimedia-Schnickschnack: Arnold Palmer plaudert aus seinem Leben. Anschließend wagen wir einen VR-Spaziergang durch sein Büro.

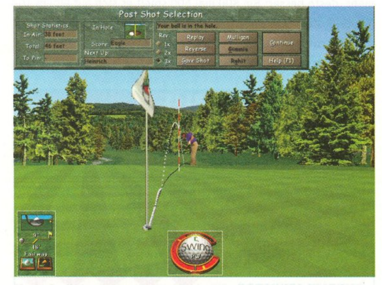
gerade billig eingerichtete Clubhaus. Videos informieren über Kurs-Historie und die Besonderheiten einzelner Bahnen – technisch alles ganz manierlich, aber inhaltlich tendiert es streckenweise in Richtung »Reisebüro-Werbung«.

Damit lästige Icons die hochauflösende Golfplatz-Idylle nicht verunzieren, sind nur die allerwichtigsten Infos permanent zu sehen: Schlagstärkemesser, Windfahne und die Anzeige über die Lage des Balls. Fährt man mit dem Mauszeiger an den unteren Bildrand, poppt plötzlich das große Icon-Arsenal auf. Von der Schlägerwahl bis zur stufenlosen Einstellung des Blickwinkels wickelt man hier alle nur denkbaren Optionen ab. Die Steuerung als solche hat sich gegenüber Links 386 Pro nicht nennenswert geändert: Nach Studium von Wind und Terrain schnappen Sie sich den Schläger Ihrer Wahl. Stärke und Genauigkeit des Schlages hängen davon ab, wie treffsicher Sie eine rasch auf und ab sausende Kreisanzeige zum Stillstand bringen. Schnellklicken mit gutem Timing ist also gefragt. Quasi jeder Mitbewerber hatte in den letzten Jahren dieses Bedienungsprinzip von Access adaptiert. Es scheint wirklich ausgereift zu sein: Für Links LS ist den Schöpfern nichts grundlegend Neues eingefallen.

Menschen mit Monitoren so ab der 17-Zoll-Klasse können zusätzliche Grafik-Windows munter über den Bildschirm verteilen. Am praktischsten ist die Overhead-View der ganzen Bahn. Die Kameras mit Seitenansicht oder dem Blickwinkel vom Grün aus sind ganz nette optische Zusatzzuckerl. Mit »Custom« dürfen Sie gar eine beliebige Betrachterperspektive wählen. Während der Ball in der Luft ist, wird seine Flugbahn nicht nur in der 3D-Hauptgrafik gezeigt. Auch alle eingeblendeten Kamera-Windows zeigen live die Flugbahn, was diese Phase deutlich übersichtlicher und spannender macht.

Dezent, aber gekonnt wurde am Sound gefeilt. Äußerst subtile Ambiente-Klänge bringen das Golfplatz-Feeling so gut rüber, das man nur noch den Geruch von frisch gemähtem Gras vermißt. Effekte wie zirpende Heuschrecken, quakende Frösche oder ein vorbeifliegendes Flugzeug wurden deutlich verbessert in Stereo abgemischt. Wer seinen Ball ins tümpelnahe Schilf haut, schreckt damit schon mal eine empört dreinquakende Ente auf. Die zum Geschehen passenden Kommentare Ihrer Spielfigur runden die Akustik ab. Es ist schon immer wieder göttlich, mit Arnold Palmer einen leichten Putt zu vergeigen und dann das Murren des Meisters mitzuerleben – soviel zum Thema »grumpy old men«.

Relativ großzügig ist die Kurs-Ausstattung. Wurde man früher mit einem Platz abgespeist, bietet Links LS gleich drei Bahnen mit je 18 Löchern: Kapalua Plantation, Kapalua Village und Latrobe Country Club. Bei den Spielvarianten hat sich nur wenig getan. Neben dem üblichen Stroke Play gibt es jetzt auch das Skins-Spiel, bei dem pro Loch ein bestimmter Batzen an Phantasie-Dollars zu gewinnen ist. Unter »Best Ball« findet man zwei

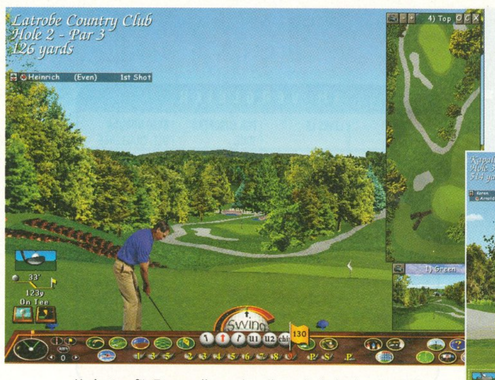


Sie dürfen jeden Schlag nochmal in der Wiederholung betrachten und als wenige KByte große »Replay«-Datei speichern.

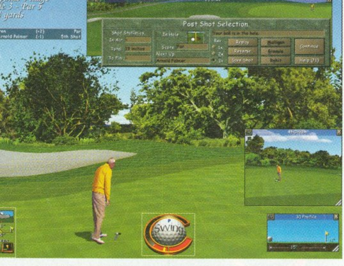
IM VERGLEICH

	LINKS LS	PGA EUROPEAN TOUR	GREG NORMAN ULT. CHALLENGE
Präsentation	Sehr gut	Gut	Durchschnitt
Spieltiefe	Sehr gut	Gut	Gut
Ausstattung	Gut	Gut	Gut
Komfort	Sehr gut	Sehr gut	Gut
Multiplayer	Durchschnitt	Schlecht	Schlecht
Wertung	★★★★★	★★★★	★★★★

Daran dürfte die Konkurrenz ein paar Jahre lang zu knabbern haben: Links LS ist die neue Golf-Referenz. Vor allem bei Präsentation, Kursvielfalt und Technik hat sich Access schwer ins Zeug gelegt. Spielbarkeit und Steuerung sind brillant wie eh und je. Gegen dieses Flaggschiff kommen die aktuellen Rivalen PGA European Tour und Greg Norman Ultimate Challenge Golf nicht an. In Kürze will EA Sports zurückschlagen: Die Veröffentlichung von PGA Tour Golf '97 steht an.



Die Icon-Kolonie wird erst sichtbar, wenn Sie mit der Maus den unteren Bildrand ansteuern.



Mit der hohen Auflösung macht es Sinn, mehrere Fenster mit unterschiedlichen Kameraperspektiven zu öffen. (1024 x 768)

Varianten für Teams, die aus jeweils zwei, drei oder vier Golfern bestehen. Sie können dabei menschliche Spieler und Computergegner munter zusammenmixen. Einen langfristig angelegten Turniermodus mit Weltrangliste & Co. sucht man bei Links LS allerdings vergeblich. Dafür gibt es wieder das Recorded-Player-Feature, mit dem Sie Ihre Leistung während eines Spiels quasi aufnehmen. Die so erzeugte Datei schickt man dann einem Freund, der sich nun mit Ihrer Spielfigur messen kann, als würden Sie jeden Schlag live ausführen.

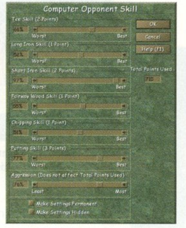
Abteilung »Folgekosten«: Access plant die Veröffentlichung zahlreicher Add-Ons. Willige Spieler bringen durch den Zukauf weiterer Kurse oder Promi-Spielfiguren mehr Abwechslung in ihr Golfleben. Alle für Links 386 Pro bereits veröffentlichten Zusatzdisketten lassen sich in Links LS importieren. Das Programm läuft zwar auch unter Windows 95, entpuppt sich hier aber als »reingemogeltes« DOS-Spiel, das dann zudem etwas mehr RAM-Bedarf hat. Eine richtige Windows-95-Version soll etwa zum Jahreswechsel folgen.

HEINRICH LENHARDT ★★★★★

Ist es nicht rührend, wie sich die Spieleprogrammierer von heute schon jetzt der Hardware von morgen widmen? Egal, wieviel Speicher und Grafikkarten-Power in Ihrer Kiste stecken – Links LS nutzt alles aus. Das Resultat ist ein Traumgolf im Sonntagsanzug, welches die Spielbarkeit von Links 386 Pro mit High-End-Grafik kombiniert. Der Technik-Overkill geht in Ordnung, denn Links LS haut einen nicht nur in der höchsten Auflösung aus den Socken. Ein Pentium mit 16 MByte RAM und gescheiter Grafikkarte genügen; schon werden wir eingelullt von dem lauschigen Golfplatz-Ambiente. Schön und nützlich sind die zusätzlichen Grafik-Windows, die Sie beliebig anordnen und vergrößern können. Die klasse digitalisierten Spielfiguren leiden so richtig mit oder freuen sich, wenn uns ein Spitzenschlag gelingt.

Revolutionen bei der Steuerung sind hingegen nicht zu entdecken. Irgendwie verständlich; was sollte man auch am bewährten System des Vorgängerspiels groß verschlimmbessern? Schön, daß Access serienmäßig gleich drei neue Golfkurse spendiert. Den zusätzlichen Multimedia-Kram wie der VR-Rundgang durch Arnold Palmers Büro wissen wohl nur fortgeschrittene Fans zu schätzen.

Sofern Sie sich auch nur minimal für Golf interessieren, gehört das Programm dringend in Ihre Software-Sammlung. Es ist grafisch und spielerisch ein Gedicht.



Je höher der »Aggression«-Wert eines Computergegners, desto riskanter werden seine Schläge.

Technik-Tip: Die Programmierer geben einen 486er mit 66 MHz als absolutes Minimum an. Ein Pentium ist also nicht zwingend nötig. Unterhalb eines P/90 muß man allerdings mit eingeschränkter Detailvielfalt leben, wenn nicht jeder Bildaufbau zur Geduldsprobe werden soll. Damit das Spiel überhaupt läuft, muß Ihre Grafikkarte VESA-2.0-kompatibel sein. Die »schlechteste« Grafikauflösung von Links LS sind 800 mal 600 Pixel bei einer Farbtiefe von 15 Bit (also mehrere tausend Farben gleichzeitig). Für eine Auflösung von 1024 mal 768 Pixeln muß Ihre Grafikkarte mit 2 MByte RAM bestückt sein. Wer sich Links LS gar in 1600 mal 1200 geben will, muß satte 4 MByte RAM auf der Grafikkarte haben.

Das neue Golfspiel läuft nur mit mindestens 12 MByte RAM. Je mehr, desto besser: Bei 800 mal 600 spielt es sich auf einem 16-MByte-System sehr flott. Die Links-Programmierer empfehlen für die Nutzung höherer Auflösungen mindestens 24 MByte Hauptspeicher. **(hl)**

LINKS LS

Hersteller:	Access Software	Hardware:	❶②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Acht (aber nur Einer bis Zwei PCs, Netzwerk, Modem).		

Präsentation:	Sehr gut	Spieltiefe:	Sehr gut	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Gut	Komfort:	Sehr gut	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★★ JÖRG: ★★★ MONIKA: ★★★★ HENRIK: ★★★★

HEINRICH LENHARDT: ★★★★★

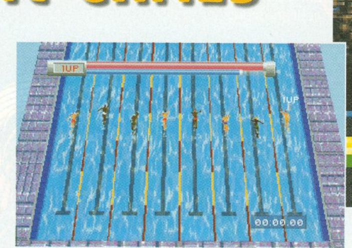


kaune, dalheimer, hackethal und partner. köln
INFOGRAMES
ENTERTAINMENT
präsentiert
Du bist Jagdpilot gegen Kesh Rans´ Kampfgeschwader in den unwirklichen Schluchten des Mars, als eine völlig neue Gefahr aus der unendlichen Tiefe des Alls die Zukunft des gesamten Universums zu vernichten droht.
8 bizarre 3D-Welten
Eine unerbittliche Schlacht
Unglaubliche Gegner
Atemberaubende Geschwindigkeit
Geschicklichkeit
stay alive.
SOLAR
CRUSADE
Im guten Fachhandel erhältlich
Infogrames Entertainment GmbH
Im Mediapark 5 · 50670 Köln
INFOGRAMES
ENTERTAINMENT
Windows 95
CD-i
PC
CD ROM

Sportspiel für Fortgeschrittene

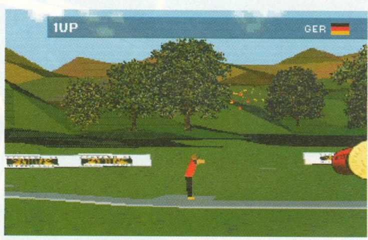
OLYMPIC GAMES

Die deutsche Olympiamannschaft hat sich klammheimlich auf den dritten Platz des Medaillenspiegels gekämpft. Das offizielle PC-Spiel zu Atlanta landet hingegen auf einem der hinteren Ränge.


Als Schwimmer müssen Sie mit Ihren Kräften haushalten.

Die schönste Disziplin ist das Fechten, bei dem es im höchsten Level wirklich auf Timing ankommt.

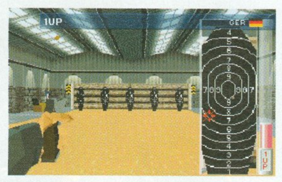
Der olympische Geist schwebte zwei Wochen über Atlanta, kam sich bald fehl am Platze vor und ging einen trinken. Im Vollrausch genehmigte er die offizielle Computer-Umsetzung der letzten Sommerspiele dieses Jahrtausends, bevor er nach Athen zurückkehrte und seitdem im Koma liegt. So kann man sich die Entstehungsgeschichte eines Beinahe-Tiefpunkts des Sportspiel-Genres vorstellen, der unter dem Namen »Olympic Games« die sowieso schon gute Merchandising-Bilanz der Veranstalterfirma weiter steigern soll. Und das geht so: Ein argloser Käufer hat noch die spannenden Finalkämpfe im Hinterkopf, würde zu gerne auch mal eine Goldmedaille gewinnen, kommt aber über das Bierflaschen-Öffnen beim samstäglichen Fußball-Gucken nicht hinaus. Da lächelt ihn die in freundlichem Himmelsblau gehaltene Packung an. »Olympic« steht darauf und noch dazu ein hochseriöses »Official«. Und dann ist da noch der Hersteller – wer wie



Beim Tontauben-Schießen zeigen sich horizontale Striche in der dürftigen Hintergrundgrafik.

»U.S. Gold« das Edelmetall schon im Namen trägt, kann doch unmöglich schlechte Produkte veröffentlichen ...

Statt der alles in allem 271 Disziplinen in Atlanta (darunter so ur-olympische Sportarten wie Baseball und Beach Volleyball) bietet der virtuelle Auswuchs des Vermarktungswahns 15. Für ein Computerspiel gar nicht mal wenig, doch viele Wettbewerbe ähneln sich: dreimal Laufen (inklusive dem fast identischen Schwimmen), dreimal Schießen, dreimal Werfen, sowie viermal Springen. Dazu kommen das noch vergleichsweise anspruchsvolle Gewichtheben und das Fechten, bei dem auf gutes Timing geachtet wird. Als einziges hat es auch eine besondere Bedienung mit fünf verschiedenen Angriffen. Die restliche Steuerung teilt sich in zwei Kategorien auf: Anvisieren des Ziels mit den Richtungstasten sowie das altgewohnte Hämmern auf zwei Buttons. Letzteres wird ab und an noch durch zusätzliches Betätigen oder Gedrückthalten einer weiteren Taste variiert; bei zwei Wettkämpfen muß man zudem mit seiner Ausdauer

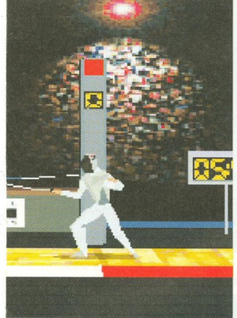


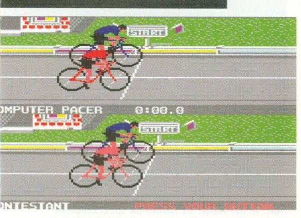
Der Schnellfeuer-Wettbewerb ist die einfachste der drei Schießdisziplinen.

JÖRG LANGER ★★

IOC-Präsident Samaranch hat Atlanta sein Standard-Lob »The best Games ever!« verweigert und statt dessen nur ein »Well done!« vergeben. Noch nicht einmal dazu reicht es bei Olympic Games. Dabei ist das PlayStation-Original gar nicht mal so schlecht, die Steuerung entspricht dort den gängigen Standards. Kein seriöser Programmierer käme aber auf die Idee, sie einfach unverändert auf eine PC-Tastatur zu transferieren. Dieser Geniestreich hat zur Folge, daß zum Abbrechen einer Disziplin sechs Tasten gedrückt werden müssen, und »V« als Auswahltaste dient. Olympic Games verzichtet großzügig auf Mausunterstützung, dafür darf man die 50 MByte nur in ein einziges Verzeichnis installieren. Ihr Athleten-Name kann übrigens maximal drei Buchstaben lang sein ...

Die Grafik läßt mit ihren Vektor-Robotern trotz Stadionschwenks kein Realgefühl aufkommen; lustig wird's allenfalls im Super-VGA-Modus, wenn die Sprinter ihre Hosen-Texturen im Gesicht tragen. Die VGA-Auflösung verzichtet auf diesen Fehler, ist aber sehr grob geraten. Die immer gleichen Sprüche des Kommentators nerven ebenso wie die Idee, bei Rennen nur die Führenden zu zeigen. Sind Sie abgeschlagen, müssen Sie »blind« agieren. Die Steuerung ist in beiden Varianten mißlungen, allenfalls ein digitaler Joystick sorgt für einigermaßen frustfreie Aktionen. Ausgehungerte Bildschirm-Olympioniken könnten sich vielleicht für die Vielfalt der Disziplinen erwärmen – ich spiele lieber »Summer Games 2« auf dem C64.





Zum Vergleich: Das uralte »Summer Games 2« auf dem C64 hat eine bessere Steuerung zu bieten; beim Radfahren etwa wird mit dem Joystick die Pedalbewegung nachgeahmt.

haushalten. Als Krönung darf man auf die sogenannte Olympia-Steuerung umschalten, bei dem die sehnenscheiden-schädliche Tastenakrobatik noch durch eine rhythmische Komponente erweitert wird.

Vier verschiedene Spielmodi erwarten den geneigten PC-Athleten, nämlich Training, Arcade, Wettkampf und Olympiade. Während das Training die gewählten Disziplinen in Endlos-Schleifen abhandelt (es dauerte im Test mehrere Minuten, bis wir die Tastenkombination zum Beenden der aktuellen Disziplin herausfanden), nimmt sich die Arcade-Spielart alle Disziplinen bis aufs Fechten sukzessive vor – natürlich müssen Sie zum Weiterkommen bestimmte Qualifikationszeiten erreichen. Der Wettkampf stellt den Ernstfall in auszuwählenden Disziplinen dar, bei der Olympiade kommt zu guter Letzt jeder einzelne Wettbewerb dran, inklusive Medaillen-Ausschüttung.

Statt mit Bitmaps wird das sportliche Geschehen fast ausschließlich mit Vektorgrafik dargestellt. Nun gibt es Programme, die durch sehr feine Unterteilung der einzelnen Objekte erstaunliche Details aus diesem System herauskitzeln. Dies befand man bei Olympic Games anscheinend nicht für nötig, so daß die Athleten extrem klobig und eckig aussehen. Zudem sind einige Darstellungsfehler zu besichtigen, etwa am rechten Rand der Stabhochsprungmatte. Ein anfänglich netter Gag sind die Kamerafahrten zu den Athleten oder um sie herum. Bald würde man sich statt dessen lieber schönere Texturen wünschen. Diese werden bei Super-VGA-Auflösung teilweise fehlerhaft verteilt, was für interessante Effekte wie sprichwörtlich »blaue« Athleten sorgt.

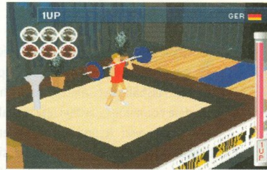
Die deutsche Version wurde nicht schlecht übersetzt, die Sprachausgabe erfolgt aber weiterhin auf Englisch. Je nach ausgewählter Sprache steuern Sie einen Sportler der entsprechenden Nation. Erstaunlich ist, daß man auch als Deutscher durchaus mal mit einem dunkelhäutigen Sprinter antritt – ein klarer Fehler, auch wenn just in Atlanta mit Linda Kisabaka eine farbige Läuferin im deutschen Team war. Ein absolut unpassender Techno-Track zwingt Sie dazu, Ihre akustische Widerstandskraft zu trainieren. Die Geräuschkulisse ist Durchschnitt und die Sprachausgabe nur aufgrund ihrer Penetranz eine gesonderte Erwähnung wert.

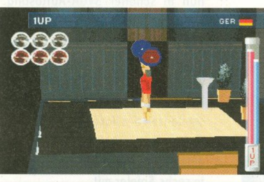
Im VGA-Modus läuft Olympic Games ab einem DX2/66 einigermaßen vernünftig. Zusätzlich gibt es die Auflösungen 320 mal 400 sowie 640 mal 480 Pixel. (la)



Im Super-VGA-Modus sieht man deutliche Textur-Fehler. Und warum haben alle Läufer die Startnummer »00«?









Im Test stießen wir beim Gewichtheben 212 kg ohne jede Mühe. Bei 220 kg schafften wir es hingegen nicht, die Stärke-Anzeige (im rechts zu sehenden) auch nur zum Vorschein zu bringen.

OLYMPIC GAMES

Hersteller:	US Gold	Hardware:	❶②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Vier (an einem PC)		

Präsentation:	Schlecht	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Schlecht
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Schlecht	Übersetzung:	Durchschnitt

PC PLAYER PERSONALITY

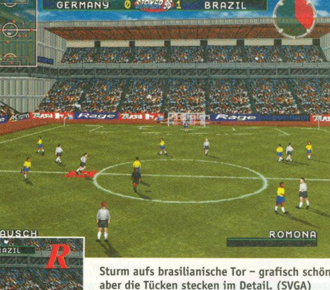
BORIS: ★★ MONIKA: ★★ MICHAEL: ★ ROLAND: ★

JÖRG LANGER: ★★

Sportspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

STRIKER '96

Mit ihrem schnellen, actionbetonten Ballspektakel wollen die Jungs von Rage in den Strafraum von »Action Soccer« vorstoßen.



Sturm aufs brasilianische Tor – grafisch schön, aber die Tücken stecken im Detail. (SVGA)

Striker vor, noch ein Tor! Die inzwischen dritte Ausgabe des unkomplizierten Fußballspiels bietet, verglichen mit dem Vorgänger aus dem letzten Jahr, eine Reihe von Neuerungen. Wesentlichster Punkt: Die Grafik präsentiert sich nun in schöner SVGA-Auflösung. Sie kann auf kleineren Rechnern aber auf VGA heruntergeschaltet werden, was nur einen minimalen Geschwindigkeitsgewinn der ohnehin schon schnellen Dribbeleien bringt. Die albernen Videosequenzen des Vorgängers sind erfreulicherweise der Schere zum Opfer gefallen. Außerdem kann man jetzt auch in der Halle gegeneinander losgehen. In den Mannschaften spielen dann nur noch je sechs Spieler mit.



Diese üble Notbremse wird mit einem Elfmeter bestraft. (SVGA)



Auch in der Halle: Fußballer im spektakulären Foul-Tiefflug. (SVGA)

Bevor es auf den Rasen oder in die Halle geht, müssen Sie sich für einen Spielmodus entscheiden. Zur Auswahl stehen eine Liga, ein Turnier, sowie eine EM oder gar die WM. Die mitspielenden Teams werden stets aus 41 Nationalmannschaften rekrutiert, lokale Vereine gibt es nicht. Natürlich können Sie auch direkt gegen einen Kollegen oder den Computer spielen, ohne erst lang und breit an den Details feilen zu müssen. Die Namen der Spieler sind frei erfunden, in der deutschen Elf finden wir einen Stürmer namens Gas oder den Torwart Bellum. Nach der Wahl von Formation, Aufstellung, Wind und Wetter sowie der Spieldauer- und -stärke wird angepfiffen. Striker kennt alle Regeln wie Rückpaß zum Torwart, Abseits oder Foul im Strafraum mit anschließendem Elfmeter, die Sie nach Wunsch ein- oder ausschalten können. Verschiedene Kameraperspektiven sorgen für Dynamik, aber nicht in jeder Einstellung für Übersicht. Sie können jedoch jederzeit im Spiel geändert werden. Das gilt auch für die Mannschaftsaufstellung oder -taktik. Leider gibt es kein Paßsystem à la »Action Soccer«. Die Teamkollegen gehen jedoch halbwegs intelligent mit dem Spieler, der gerade im Ballbesitz ist, mit. Markierte der Vorgänger das Ziel bei einem Frei- oder Abstoß noch mit einer Art Linie aus aneinandergereihten Fußbällen, gibt es bei Striker '96 nur ein Fadenkreuz. Damit wird grob die Position des Balls bestimmt oder auch bei Eckstößen und Einwürfen der Teamkollege angepeilt. Ein Wechsel zwischen verschiedenen Spielern ist nicht möglich – Sie steuern stets den Kicker, der dem Ball am nächsten ist. Die Torwarte werden passabel vom Computer dirigiert. Der Lauf des Fußballs gehorcht nicht immer den Regeln der Physik. Manchmal plumpst das Leder einem Klumpen Knetgummi gleich auf den Rasen und bleibt wie mit gebrochenem Genick liegen, ein anderes Mal hüpft es fröhlich wie ein Flummi umher. (ra)

ROLAND AUSTINAT ★★★

Viele Kleinigkeiten trüben meinen durchaus positiven Eindruck von Striker. Wenn bei den Hymnen vor einem Spiel anstelle des Liedes der Deutschen die Marseilleise gespielt wird, kann ich noch schmunzeln. Wenn dann aber die Steuerung der Kicker ohne Kick bleibt, runzle ich die Stirn. Denn eh man sich versieht, grätscht man dem Gegner mit einem spektakulären Sprung voll in die Waden: Unterhaltungswert beachtlich, spielerischer Nutzen verhalten.

Der Turniermodus sorgt für leichten Groll. Jede Begegnung der CPU-Teams muß mit zwei Mausklicks quittiert werden. Die Wahl des Joysticks kann nur bei einer Neuinstallation geändert werden, ebenso die Wahl der Auflösung. Dafür erkennt Striker die gängigsten Soundkarten und Gamepads.

Auch wenn das neue Striker kein wirklich schlechtes Spiel ist, können mich die teilweise comichaften Foulaktionen, die Steuerung samt Ballverlauf sowie das hektische Tempo nicht ganz begeistern. Für herzhafte Fußballduelle mit einem Kollegen aus der Redaktion bleibe ich bei Action Soccer.

STRIKER '96

Hersteller:	Acclaim	Hardware:	 ①②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Vier (mit Gravis Grips oder Netzwerk)		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	Durchschnitt

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★ JÖRG: ★★ MONIKA: ★★ MICHAEL: ★★

ROLAND AUSTINAT: 

Spiele-Test

PC, Amiga, PSX SAT und Zubehör

CROSS

Computersystems GmbH

So finden Sie Ihr Spiel :

1: Action 2: Simulation e : engl. Spiel
3: Adventure 4: Sport e/d : deut. Anleitung
5: Rollenspiel 6: Geschickl. d : komplettdeutsch
7: Sammlung 8: Strategie

... oder kommen Sie doch einfach vorbei !

Ladenverkauf

Körnebachstr. 95
gg. Musikzirkus DO
44143 Dortmund

Mo - Fr 11.00 - 18.30
Sa 11.00 - 14.00

Versand

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
Tel. 0231 - 53 11 334
- 53 11 335
Fax. 0231 - 53 11 333

Mo - Fr 10.00 - 18.30 Sa 10.00 - 14.00

CD SPIELE

Adams Family Pinball*	d	1	64.-
ADI Kinderlernprogramme	d		79.-
Afterlife	d	3	79.-
AH-64D Longbow	d	2	79.-
Airbus A 320 II (Win95)*	d	2	74.-
Akte Pandora	d	3	79.-
Alien Incident	d	3	55.-
Alien Trilogy*	e/d	1	84.-
Alone in the Dark Trilogy	d	3	66.-
Ancient Empires	d	8	79.-
Angel Devoid*	e/d	8	65.-
A.T.F. X-Fighters	d	2	79.-
Atripolis 2097	d	3	69.-
Azrael´s Tear	d	3	69.-
Baku Baku Animal	d	6	55.-
Baphomets Fluch*	d	3	74.-
Battle Arena Toshinden	e/d	1	69.-
Battle Cruiser 3000 A.D.*	d	2	64.-
Battle Ground Ardennes	d	2	69.-
Battle Ground Ghettisburgh	d	2	69.-
Battle Ground Shiloh	d	2	69.-
Battle Ground Waterloo*	d	2	69.-
Battle Isle 3	d	8	69.-
Bernhard Langer Golf	d	4	69.-
Biing	d	2	59.-
Bleifuß	e/d	2	49.-
Blood*	e	1	89.-
Blood & Magic*	e/d	8	79.-
Boong	d	2	59.-
Caesar 2	d	8	59.-
Chaos Overlords* (Win 95)	d	8	75.-
Chessmaster 5000	d	6	69.-
Chronicles of the Sword	d	3	74.-
Civilization 2	d	8	79.-
Civil War General	d	8	84.-
Command & Conquer 1	d	8	79.-
Command & C. Mission	d	zus	29.-
Command Aces of the Deep	d	2	79.-
Congo	e/d	1	69.-
Crusader - No Regret	d	1	69.-
Crusader - No Remorse	d	1	39.-
Cyberstorm	d	8	79.-
Cyberia 2	d	1	74.-
Daggerfall*	d	5	79.-
Dark Forces 2*	e	1	89.-
Das Schwarze Auge 3*	d	3	44.-
Deadline	e/d	2	39.-
Der Planer 2*	d	2	74.-
Der Produzent*	d	2	74.-
Der Reeder	d	2	49.-
Descent 2	e/d	1	49.-
Descent 2 Mission Builder	e/d	1	39.-
Destruction Derby	d	1	79.-
Die Fugger 2	d	2	79.-
Die Hard Trilogy*	e/d	1	75.-
Die Siedler 2	d	8	69.-
Dogz	d	1	29.-
Down in the Dumps*	d	3	74.-
Dungeon Keeper*	d	3	79.-
Earthworm Jim 1 & 2	d	1	65.-
Elisabeth 1	d	2	89.-
Evocation	d	3	69.-
F1 Grand Prix 2	d	2	99.-
F1 Manager 96	d	2	74.-
Fable*	d	3	84.-
Fantasy General	d	8	69.-
Fast Attack	d	1	66.-
FIFA Soccer 96	d	4	59.-
Firefight	e/d	1	64.-
Flying Corps*	d	2	84.-
Gabriel Knight 2	d	3	84.-
Gene Wars	d	8	79.-
Gene Machine	d	3	69.-
Golden Gate Killer (WIN CD)	d	3	69.-
Greg Norman U.C. Golf	e/d	4	49.-
Hardline	d	1	59.-
Hattrick Wins !*	d	4	79.-
Heart of Darkness*	d	2	87.-
Hexagon Kartell	d	2	89.-
Hexen Win 95	e/d	1	69.-
Hexen (ID-Soft)	e	1	49.-
Hexen Mission CD	e/d	1	29.-
Hind	e/d	2	79.-
Hugo 3	d	1	65.-
Hugo 4*	d	1	65.-

CD SPIELE

Kick Off 96'	e/d	4	59.-
Lands of Lore 2*	d	3	84.-
Lemmings Bundle (Win95)	e/d	8	35.-
Lighthouse*	d	3	84.-
Links LS	d	4	79.-
Magic the Gathering*	d	8	88.-
Manic Karts	e/d	2	33.-
Martini Racing	d	2	29.-
Master of Orion 2*	d	8	86.-
Mechwarrior II + Mission	d	1	79.-
Monopoly	d	8	55.-
Myst	d	3	65.-
NBA Live '96	d	4	79.-
Need for Speed Special	d	2	79.-
NHL Hockey 96	d	4	79.-
Normality	d	3	74.-
Olympic Games	e/d	2	69.-
Olympic Soccer	e/d	2	69.-
Onside Soccer	d	4	79.-
Orionburger	d	3	74.-
Panzer General II (Win95)	e/d	8	39.-
Pax Imperia 2*	d	8	79.-
Petko*	d	3	69.-
PGA European Tour Golf 96	e/d	4	39.-
Phantasmagoria (7 CDs)	d	3	84.-
Phantasmagoria 2*	e/d	3	89.-
Police Quest V SWAT	e/d	3	75.-
Powerplay Hockey	e/d	4	59.-
Prey*	e	1	89.-
Privateer 2*	d	2	79.-
Quake	e/d	1	79.-
Quake Level CD	e/d	zus	29.-
Quest for Glory 1-4	d&e	3	69.-

Sehr geehrte Kunden,
Wir führen auch Amiga, CD32, Playstation und Sega Saturn. Unseren Gesamtkatalog erhalten Sie automatisch mit Ihrer Bestellung. Neuerscheinungen erfragen Sie bitte telefonisch.
Ihr CROSS Team

Händleranfragen erwünscht !

Rebel Assault 2	d	1	84.-
Riddle of Master Lu	d	3	74.-
Ripper	d	3	79.-
Safecracker	e/d	3	79.-
Schleichfahrt*	d	2	74.-
Scenariomania	d	zus	25.-
Scenariomania Nuke it!	d	zus	19.-
Shadow Warrior*	e	1	89.-
Shannara	d	3	74.-
Shell Shock	d	2	65.-
Silent Hunter	d	2	69.-
Silent Thunder (Win 95)	e/d	2	79.-
Simon the Sorcerer 2	d	3	35.-
Simon the Sorcerer 1&2	d	3	49.-
Sonic CD	d	1	55.-
Space Hulk 2 (Win95)	e/d	1	79.-
Speed Rage	d	2	77.-
Spud	d	3	65.-
Star Trek A Final Unity	d	2	74.-
S.T.O.R.M.	e/d	2	74.-
Syndicate Wars*	d	2	84.-
Synergist - Close Up	e/d	3	74.-
Terra Nova	d	1	79.-
Terror Trax	e/d	3	39.-
Tie Fighter (SVGA)	d	1	77.-
Time Commando	e/d	1	75.-
This Means War !	d	8	74.-
The Dig	d	3	79.-
Top Gun - Fire at Will	d	2	33.-
Tunnel B1*	e/d	1	84.-
Urban Runner	d	2	69.-
Viking Conquest*	d	1	69.-
Virtua Fighter PC (Win 95)	e/d	1	77.-
Vollgas	d	3	59.-
Warcraft 2	d	8	79.-
Warcraft 2 Expansion CD	d	zus	29.-
War Hawk	e/d	2	59.-
Warhammer Dark Crusader	e/d	1	65.-
Wing Commander 4	d	1	79.-
Worms	d	1	66.-
Worms Reinforcement	d	zus	36.-
Zork Nemesis	d	3	79.-

Angebote

7th Guest	e/d	3	19.-
Alone in the Dark 1	d	3	22.-
Ascendancy	d	2	55.-
Battle Bugs	d	8	29.-
B-17 Flying Fortress	e/d	2	39.-
Beneath a Steel Sky	d	2	19.-
Bioforge Classics	d	3	29.-
Bureau 13	d	3	19.-
Caesar 1	e/d	2	25.-
Chewy - Flucht von Alpha 5	d	3	39.-
Comanche incl. Mission 1&2	d	2	39.-
Earthsiege 1	d	1	29.-
Flight of the Amazon Queen	d	3	39.-
Gabriel Knight	e	3	24.-
Goblins 1 & 2	d	3	24.-
Goblins 3	d	3	24.-
Head to Head	d	1	25.-
Inca	d	3	24.-
Indy Car Racing	e/d	2	24.-
Kings Quest 7	d	3	35.-
Lands of Lore	d	3	29.-
Legend of Kyrandia 3	d	3	25.-
Little Big Adventure	d	3	29.-
Lode Runner Classic	d	2	25.-
Magic Carpet&Hidden Worlds	d	1	29.-
Master of Orion	d	8	29.-
Monty Python	d	1	24.-
Nascar Racing	d	1	24.-
NHL Hockey 95	e/d	4	29.-
Outpost	d	8	39.-
Pitfall (Win 95)	d	1	29.-
Raptor 1-3	e/d	1	29.-
Pirates Gold	d	3	39.-
Police Quest 4	d	3	24.-
Rebel Assault	d	1	33.-
Sam & Max	d	3	35.-
Shanghai - Great Moments	d	8	24.-
Simon the Sorcerer 1	d	3	24.-
Simon the Sorcerer 1+2+Shirt	d	2	49.-
Star Trek 25th Anniversary	d	3	24.-
Star Trek Judgement Rites	d	2	24.-
Star Wars Collection	d	2	55.-
Strike Commander	e/d	1	33.-
Syndicate Plus	d	2	29.-
Themepark	d	8	29.-
T.F.X.	d	7	25.-
Ultima Underworld 1+2	e/d	5	25.-
Ultima 7 Compilation	e/d	5	25.-
US Navy Fighters	d	2	29.-
Wing Commander 3	d	2	33.-

CD-Bundles

DSA Schwarze Auge Bundle (Das Schwarze Auge 1, 2 und 3)	d	3	79.-
Lucas Classic Adventures (MI 1, Zak Mc Kracken, Loom, Maniac Mansion 1, Indy 3)	d	3	39.-
Lucas Top Adventures (Monkey Island 2, Day of the Tentacle, Indy 4)	d	3	49.-
Mega Pack 6 (Riddle of Master Lu, Panzer General 2, Legend of Kyrandia3, Pinball 3D, Manic Karts, Druidenzirkel, Steel Panther, etc...)	e/d	7	79.-
White Lines (Indy Car Racing, Super Carts, F1 Grand Prix)	d	4	64.-

Wir führen alle Lösungsbücher vom Hint Shop !
je Heft nur **14.90**

Hardware

Action Replay MK4 V4.3	129.-
Soundblaster AWE 32 PnP	379.-
Aktivboxen 300 Watt 3D Sound	89.-
Alfa Twin Joystickumschalter	39.-
Alfa Dread Joypad 6 Tasten	44.-
Alfa Commander Pro	129.-
Gravis Eliminator Game Card	39.-
Gravis Gamepad	35.-
Gravis Grip Pads (2er)	65.-
Gravis Grip Gamesystem+NHL / WWF	159.-
Maxi Joypad	19.-
Logitech Wingman Extreme	89.-
Thrustmaster Formel T2	229.-

Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale !

* Bei Anzeigenschluß noch nicht verfügbar- Vorbestellung erbeten.

Unsere Spiele des Monats:

Command & Conquer
Alarmstufe Rot *
Komplett deutsch nur **89.-**

Diablo *
Der Nachfolger vom legendären Gauntlet !
Speziell für Win 95 !
Komplett deutsch nur **79.-**

Top - Spiele auf CD ROM

Lighthouse *
Adventure im Myst-Stil
Komplett deutsch nur **84.-**

Syndicate Wars *
Jetzt in echter 3D-Grafik !
Komplett deutsch nur **84.-**

DSA 3 *
Schatten über Riva
Komplett deutsch nur **44.-**

Time Commando
Hind (e/d)
Komplett deutsch je nur **79.-**

Zork Nemesis
Mit flüssigem 360° Scrolling !
Komplett deutsch nur **79.-**

Mega Race 2
...noch spektakulärer !!
Komplett deutsch nur **55.-**

Baphomet's Fluch*d	74.-
Crusader No Regret*d	69.-
Sonic PC*e/d	55.-
Links LS*e/d	79.-
Hardline*d	59.-

Z **Cyberstorm ***
Gene Wars *
Komplett deutsch je nur **79.-**

F1 Grand Prix 2 *
Thrustmaster T2 & F1 GP 2 nur 299.-
komplett deutsch nur **99.-**

Quake
Quake incl. Level CD nur 99.- !!
Anleitung deutsch nur **79.-**

Level CD's
Wir führen Level CD's für fast alle 3D-Action und Strategie Spiele:
Warcraft 2, C & C, DN3D Quake u.v.a.
ab **19.-**

Top Gun **Teamchef**
Track Atack
Top-Spiele im Angebot !!
Komplett deutsch je nur **25.-**

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 18.- DM, bei Vorkasse zzgl. 10.- DM. Post NN zzgl. 10.- DM, bei Vorkasse zzgl 8.- DM. Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert ! Auf Wunsch versenden wir ohne Aufpreis in Sicherheitsverpackungen ! Postversand: Portofrei ab 250.- DM Bestellwert !

GOLD PLAYER

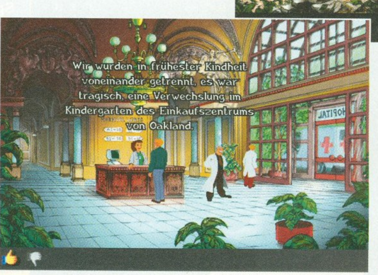
Adventure für Fortgeschrittene

BAPHOMETS FLUCH

Die lange Wartezeit auf gute Adventures ist endlich vorbei. Nachdem Multimedia-Mogelpackungen oder supereinfache Grafikblender den Markt zu überschwemmen drohten, zeigt sich nun Licht am Ende des Sommerlochs. In Baphomets Fluch lädt Revolution Software alle Abenteuerwilligen auf einen spannenden Kreuzzug rund um die Welt auf den Spuren der legendären Tempelritter ein.

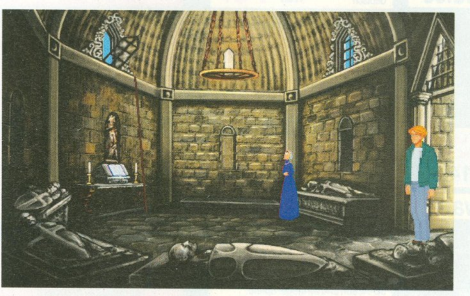
George ist den Templern auf der Spur. Die auf dem Bild eher unscheinbar wirkende Hintergrundgrafik ist in mehreren Schichten übereinander gelegt. In Bewegung wirkt das ganze Bild beinahe so plastisch wie ein echter Zeichentrickfilm.

In einer Zeit, als das Mittelalter noch so richtig finster war, wurde der Orden der Tempelritter gegründet. Angesiedelt auf den Überresten von Salomons Tempel in Jerusalem sollten diese als Schutztruppe für Pilger auf dem Weg ins Heilige Land dienen. Dabei waren auch wirtschaftliche Interessen nicht ohne Bedeutung, denn die frommen Wanderer sorgten für regen Handel und Wandel. Im Laufe der Zeit kamen die Templer ihren Pflichten so erfolgreich nach, daß auch ihr Ansehen und die damit verbundene Macht stetig anstieg. Außerdem mußte jeder, der beitreten wollte, zuvor ein Armutsgelübde ablegen und allen weltlichen Besitz dem Orden stiften, was die Pfründe der Armen Ritter Christi des Tempels von Salomon, wie die Vereinigung offiziell hieß, weiter anschwellen ließ. Sinnigerweise waren die Templer die einzigen Christen im gesamten Abendland, welche mit päpstlicher Erlaubnis Geld verleihen durften. So ganz nebenbei waren sie es denn auch, die den Kreditbrief als Reisezahlungsmittel erfanden. Soviel Erfolg rief natürlich auch jede Menge Neider auf den Plan. Einer davon war extrem mächtig: Phillip der IV., auch der Schöne genannt, der damalige König von Frankreich. Im Bunde mit seinem Marionettenpapst Clemens V. beschuldigte er die Templer der Häresie und anderer Schandtaten und ließ am 13. Juli 1309, einem Freitag, alle Templer verhaften. Eine zentrale Rolle spielte dabei die Inquisition, die den Rittern die Anbetung des, wahrscheinlich frei erfundenen, Dämons Baphomet vorwarf. Die wenigen, die dem Kesseltreiben entkommen konnten, ließen jedoch den riesigen Schatz des Ordens verschwinden. Wohin wußte höchstens der letzte Großmeister Jacques de Molay. Doch der hauchte auf einem von Phillips Scheiterhaufen 1314 sein Leben aus. Danach verliert sich die Spur der Templer im Laufe der Jahrhunderte, bis sie mit dem Aufleben des Freimaurertums wieder auftauchten. Beide Geheimbünde sind bis heute sagenumwoben, und manche Historiker glauben, daß sie immer noch



George setzt seine ganzen Überredungskünste ein, um die Empfangsdame zu überzeugen.

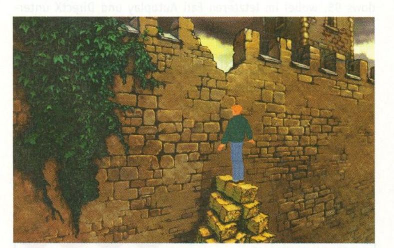
Manche Rätsel erfordern ein geschicktes Timing. Um die rote Tür öffnen zu können, muß George den Reinigungsmann erst einmal ablenken.



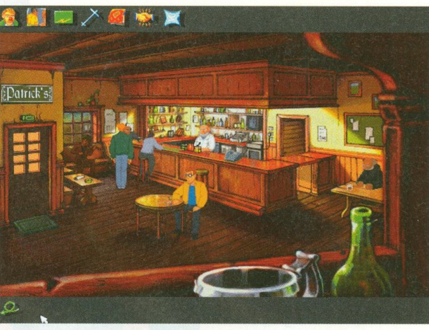
Auch in Spanien stößt George auf Templerspuren.

Spiele-Test

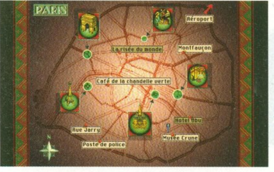
aus höchsten Positionen heraus operieren. Selbst Papst Johannes XXIII. wurde seinerzeit verdächtigt, der damalige Großmeister beider Organisationen zu sein. Um all diese Tatsachen und Legenden hat Revolution Software das Grafikabenteuer »Baphomets Fluch« konstruiert, welches Wahrheit und Fiktion verschmelzen läßt. Denn all dieses Vorwissen, über das Sie nun verfügen, besitzt George Stobbard nicht. Der gute George erfüllt sich den Traum eines jeden guten Amerikaners: Er macht Urlaub in Paris. Dort sitzt er gemütlich vor einem lauschigen Bistro und flirtet mit der Kellnerin. Plötzlich betritt ein akkordeonbewehrter Clown die Lokalität und verschwindet kurz darauf wieder. Leider hat er sein Schifferklavier zurückgelassen, daß sich Sekunden später als getarnte Bombe explosionsartig zu erkennen gibt. Zum Glück überleben Bedienung und George das Attentat, ein weiterer Gast hatte jedoch nicht so einen guten Schutzengel. Da zudem dessen Aktentasche verschwunden ist, schließt George messerscharf, daß diesem Unglücklichen der Anschlag gegolten haben muß. Zum selben Schluß kommt auch die schon bald erscheinende Polizei in Form von Inspektor Rosso. Doch weil George den Staatsorganen nicht recht traut, macht er sich selber auf die Suche nach dem Mörder. Unterstützt wird er dabei von der Fotoreporterin Nicole Collard, kurz Nico genannt. Die Behausung dieser attraktiven jungen Dame wird auch das Hauptquartier, von wo aus das dynamische Duo seine Aktionen plant. Schon bald stoßen die beiden auf die Spur des Ganoven und müssen entsetzt feststellen, daß etwas viel Größeres hinter der gewalttätigen Aktion stecken muß. Ein uraltes Pergament führt sie dann endlich auf die Fährte der Templer, womit das eigentliche Abenteuer erst beginnt. Im weiteren Verlauf wird den Hobbydetektiven Paris zu eng. Denn bis das große Rätsel schließlich gelöst ist, stehen Reisen zu so ziemlich allen Wirkungsstätten der Tempelritter auf dem Programm. Egal, ob Irland, Spanien, Schottland oder Syrien, stets stößt George auf Überreste der Elitetruppe und letztlich sogar auf eine weltumspannende Verschwörung.



Bis zur Burgmauer fehlen George nur noch wenige Meter, doch ohne Hilfsmittel läßt sie sich nicht überwinden.



Eine der unterhaltsamsten Szenen spielt sich in diesem irischen Pub zwischen den beiden Kampftrinkern an der Theke und dem Wirt Mick ab.



Der Stadtplan von Paris erweitert sich automatisch um neu entdeckte Örtlichkeiten. Reisen in andere Länder finden über den Flughafen statt.

Praktisch umgesetzt muß der Spieler mit der Maus bewaffnet den unfreiwilligen Helden über den Bildschirm dirigieren. Fährt der

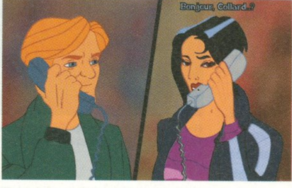
BORIS SCHNEIDER ★★★★★

Aufatmen, Spieler: Von knapp zehn neuen Adventures gibt es diesen Monat wenigstens eines, das die guten Traditionen des Genres weiter führt. Baphomets Fluch spielt alle anderen Genre-Kollegen, die wir diese Ausgabe testen, locker an die Wand. Die Story ist rund, die Dialoge geschliffen, die Technik brillant und die Puzzles prima. Na gut, bei den Rätseln hätte es für meinen Geschmack etwas kniffliger oder origineller zugehen können, aber die gebotene Kost nimmt den Spieler ernst, da sie weder unlogisch ist noch auf reiner Probierarbeit basiert.

Der wahre Star des Spiels ist allerdings die Präsentation. Auf den ersten Blick wirkt Zeichentrickgrafik zwar immer kindisch, doch hier wurde handwerklich sauber gearbeitet und durchaus für Erwachsene gemalt. Und eine gute Animation ist immer noch tausendmal besser als ein Dutzend mittelmäßiger Videoclips.

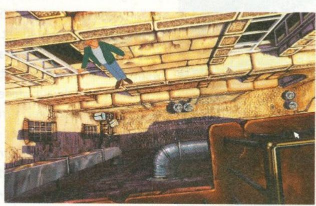
Zeiger des Eingabegerätes über einen interessanten Gegenstand, ändert er seine Form. Die Lupe deutet dabei daraufhin, daß der Ort oder Gegenstand einer näheren Untersuchung wert ist. Erscheint ein Handsymbol, lassen sich Gegenstände mitnehmen, und über zwei ineinander greifende Zahnräder werden Objekte manipuliert. Natürlich bevölkern zahlreiche Personen die jeweilige Szenerie, die mit Hilfe des Sprech-Icons gern zu einem Plausch bereit sind. Dabei öffnet sich am oberen und unteren Bildschirmrand eine Leiste, die zur Verfügung stehende Gesprächsthemen und Gegenstände zur lebhaften Diskussion bereit stellt. An gleicher Position befindet sich auch das »Inventory«, in dem sämtliche mitgenommenen Objekte aktiviert werden. In Paris beginnend, finden Sie sich schnell auf einem Stadtplan wieder, der all die Örtlichkeiten verzeichnet hat, die Sie bereits besucht haben oder von denen Sie zumindest wissen. Reisen ins Ausland werden ebenfalls von dort aus über den Flughafen abgewickelt. Die einzelnen Orte selbst sind jeweils nur eine Handvoll Bildschirme groß, wobei manche sich über mehr als eine Breite erstrecken, so daß an den Enden einfach weitergescrollt wird. Andere werden beim Verlassen ausgeblendet. Ist ein bestimmtes Schlüsselrätsel gelöst, oder reist George an einen neuen Ort, wird zumeist eine verbindende Zwischensequenz eingeblendet, wobei spätestens hier der Unterschied zwischen Computerspiel und Trickfilm verschwindet. Bestaunt werden darf das alles unter SVGA und mit 256 Farben. Um eine gewisse Plastizität zu erzielen, haben die Entwickler von Revolution Software mehrere Grafikebenen übereinander gelegt, die sich unterschiedlich schnell bewegen können. Durch dieses, bislang fast ausschließlich Actionspielen vorbehaltene Parallax-Scrolling wirken viele der Szenerien erheblich dreidimensionaler. Unterstützend dazu gesellen sich die fließend bewegten Figuren, wobei jede einzelne aus unzähligen Animationsphasen besteht. Und ganz gegen den Zeitgeist verzichtete Revolution Software auf Videoszenen, und schuf »Baphomets Fluch« aus einem Guß. Sämtliche Grafiken wurden von Hand gezeichnet und später am Rechner nachbearbeitet. Hinter diesem Aufwand steht auch die akustische Untermalung nicht zurück. Für den gesamten Soundtrack haben die Engländer ein echtes Orchester verpflichtet, und alle Dialoge ertönen in wohlklingendem Deutsch. Das zwei CDs umfassende Adventure läuft sowohl unter MS-DOS, wie auch Windows 95, wobei im letzteren Fall Autoplay und DirectX unterstützt werden. **(mic)**

Sind das wirklich die Verschwörer?





Einige Informationen erhält man auch telefonisch.



Nur nicht nach unten sehen: George betätigt sich als Fassadenkletterer.

MICHAEL SCHNELLE



Baphomets Fluch bietet wirklich so ziemlich alles, was man von einem guten Adventure erwarten darf. Die Story ist sehr spannend und komplex, ohne daß sie sich in langweiligen Details allzusehr verliert. Vor allem die Verquickung der historischen Fakten mit der erfundenen Handlung ist sehr gelungen. Dazu gibt es wundervoll unterstützende Musik und professionell gemachte, deutsche Sprachausgabe. Das Rätseldesign kommt zum Glück, abgesehen von einer Mini-Schachpartie, ohne Verschiebe- oder Farbenpuzzles aus. Und auch auf die immer wieder gern verwendeten Labyrinthlaufereien, welche meist mangelnde Handlungslänge vertuschen sollen, wurde komplett verzichtet. Die Rätsel sind stets logisch und mit ein wenig Überlegung zu lösen. Allerdings hätten hier ein paar neue Ideen nicht geschadet. Besonders das Verwenden von Gips mit Wasser um Vertiefungen im Boden zu fixieren wurde schon x-mal geboten, zuletzt in Gabriel Knight 2. Dafür laufen Gespräche so lange selbsttätig ab, bis eine echte Entscheidung verlangt wird. Nervige und sinnlose Spielchen à la »Welche der drei unbedeutenden Antworten wähle ich denn nun?« sind somit kein Thema. Überhaupt ist die Steuerung ein dickes Plus auf der Habenseite. Baphomets Fluch kommt ohne überflüssige Doppelklicks oder gewagte Tastatur-Maus-Kombinationen aus und läßt doch der Experimentierfreude genug Raum. Profis werden jedoch ganz klar unterfordert, Normalspieler können sich aber auf zwei, drei spannende und extrem unterhaltsame Wochenenden einstellen. Und das ist doch erheblich mehr als die meisten Mitbewerber derzeit bieten können.

BAPHOMETS FLUCH

Hersteller:	Revolution Software	Hardware:	①②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS und Windows 95	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Sehr gut	Spieltiefe:	Gut	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Gut	Komfort:	Gut	Übersetzung:	Gut

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★★★ JÖRG: ★★★★ MONIKA: ★★★★ ROLAND: ★★★★

MICHAEL SCHNELLE: ★★★★

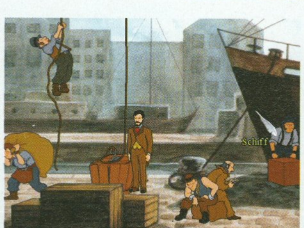
Adventure für Einsteiger und Fortgeschrittene

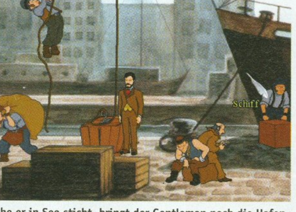
GENE MACHINE

Viele Spielefirmen bauen bei ihren Adventures auf Videotechnik. Vic Tokai arbeitet mit seiner neuesten Produktion diesem Trend entgegen. Grafikstil und Story orientieren sich an vergangenen Zeiten.

Dieser Wissenschaftler fordert einiges von Piers, ehe er ihn als Raketenpassagier zuläßt.

Das Grafikadventure »Gene Machine« führt Sie zurück in die Epoche des viktorianischen Englands. Es ist das Zeitalter der Erfindungen, doch nicht alle neuen technischen Errungenschaften dienen gemeinnützigen Zielen. Ein verrückter Wissenschaftler hat eine Maschine erfunden, mit der er Tierarten mixen kann. Mit Hilfe der im Verlauf seiner Experimente entstehenden, absonderlichen Mutanten-Armee will er die Weltherrschaft an sich reißen. Eines der Versuchstiere, eine Katze mit menschlicher Intelligenz, kann dem Labor des Wahnsinnigen entfliehen. Sie gelangt nach London und bittet den renommierten Amateurwissenschaftler Piers Fanshawe um Hilfe. Der englische Gentleman versucht daraufhin zusammen mit seinem Butler Mossop heroisch die Erde zu retten.

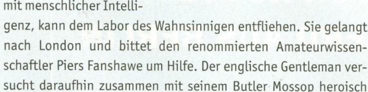




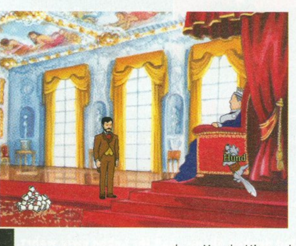
Ehe er in See sticht, bringt der Gentleman noch die Hafenarbeiter durcheinander.



Hier sehen Sie das Inventar mit seinen Icons.



In diesem klassischen Point&Klick-Adventure des Divide-by-Zero-Teams (»Innocent until caught«), lenken Sie Ihren Helden mit der Maus über aquarellierte Hintergründe in Super VGA. Die Charaktere sind in Comic-Manier animiert, für ihre Gestaltung war Alister Graham (bei Disney-Film einer der Macher von »The Legend of Fa Mulan«) verantwortlich. Es finden sich auch einige 3D-Grafiken im Spiel. Das übliche Absuchen des Bildschirms mit der Maus fördert über Gegenständen und Personen eine kurze Beschreibung zu Tage. Auf Mausklick öffnet sich bei für die Handlung wichtigen Dingen eine Iconleiste mit jeweils angepaßten Aktionen, wie beispielsweise ansehen, nehmen, riechen, schmecken oder plazieren. Wenn Sie etwas einstecken, landet es als Grafiksymbol im Inhaltsverzeichnis, welches verdeckt am unteren Bildschirmrand liegt. Es erscheint, sobald Sie mit der Maus nach unten fahren oder auf die Leertaste drücken. Sie können Ihre Sammelstücke im Inventar vor jedem Einsatz auch genauer untersuchen und mit anderen, bereits gefundenen Accessoires verbinden.



Die Audienz bei der Königin will verdient sein, ist aber unumgänglich.

Ganz in der Tradition der Jules-Verne-Romane führt die Rettungsaktion die Protagonisten an alle möglichen Orte und läßt sie mit diversen Gerätschaften und ihren Erfindern Bekanntschaft machen. Unter anderem fahren die Helden nicht nur per Droschke kreuz und quer durchs London des 19. Jahrhunderts, sondern stechen auch in See und landen sogar auf dem Mond. Hierzu benötigen Piers und sein Diener, die an Sherlock Holmes und Dr. Watson erinnern, natürlich die entsprechenden Fahrzeuge und die Hilfe deren Besitzer. Um von ihnen eine Mitfahrgelegenheit zu ergattern, ist einige Überzeu-

COMANCHE® 3

ZEIT FÜR EINEN WIRKLICH DICKEN BRUMMER.





Der Comanche® RAH-66™, die Kampfmaschine. Übernehmen Sie die Kontrolle in Comanche® 3, der neuen mit modernster Technologie ausgestatteten Helikopter-Simulation. Erkunden Sie eine unglaubliche 3D-Landschaft, die durch die revolutionäre neue Voxel Space 2™ -Grafik-Engine entstand, genießen Sie den überraschend klaren, digitalen Stereosound und entscheiden Sie sich für Spiele über Netzwerk, Modem oder Direktverbindung.



Haben Sie das Zeug dazu?

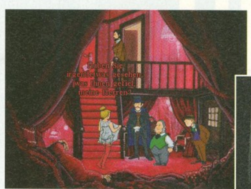
Weitere Informationen bei Electronic Arts GMBH unter Tel. +49 (0) 2408/940-0, oder schreiben Sie an Electronic Arts GMBH, Pascalste. 6, 52076 Aachen, Germany.

VOXEL SPACE2

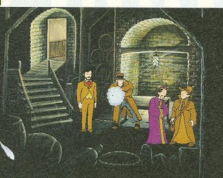
NOVA



LOGIC™



Der feine Herr darf auch das Rotlichtmilieu ...

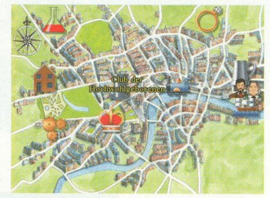


... und die Hilfe von Ganoven nicht verachten.

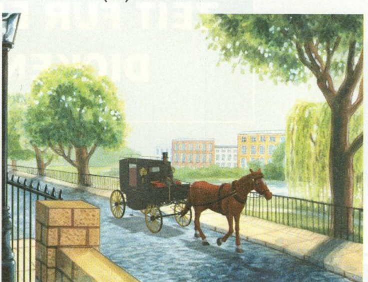
gungsarbeit nötig. Außer vorgefertigten Dialogen mit Nebenrolleninhabern, führen Sie hierzu Multiple-Choice-Unterhaltungen mit den anderen Darstellern. Dabei ist die Reihenfolge oder Auswahl der Sätze, die Sie anwählen, unerheblich, da Sie ohnehin meist einfach alle abhaken müssen. Je nachdem, ob Sie sich für Sprach- oder Textausgabe (oder beides zusammen) entschieden haben, plaudern die Gesprächsteilnehmer in äußerst gewähltem und stilgerecht leicht antiquiertem Deutsch drauflos. Während längerer Spielpausen begutachtet Piers seine Fingernägel oder schaut ungeduldig auf seine goldene Taschenuhr. Sobald Sie jedoch auf eine für ihn zugängliche Stelle am Bildschirm klicken, macht er sich auf den Weg. Damit Sie nichts wichtiges übersehen, ist es ratsam den Helden an allen Orten auch jeweils in Richtung Bildränder zu lenken. Gelangt er dorthin, wird ein Stück in die jeweilige Richtung gescrollt. Dabei erscheinen eventuell neue Gegenstände oder Bildausgänge. Diener Mossop wuselt während des Abenteuers stets an der Seite seines Herrn herum und kommt bei der Lösung eines Puzzles voll zum Einsatz.

Das Pärchen ist viel zwischen den Handlungsorten unterwegs und kundschaftet im Spielverlauf eine immer größere Anzahl davon aus. Die Schauplätze in London sind auf einem Stadtplan direkt anwählbar; neu hinzugekommene Ziele blinken bei ihrem ersten Erscheinen auf der Karte. Das Team ist zum Glück nicht dem Tag- und Nachtwechsel unterworfen, so daß sie die meisten Orte zu jeder Zeit aufsuchen und unter die Lupe nehmen können.

Unsere Helden tappen weder in Sackgassen, noch schweben sie in akuter Lebensgefahr. Erst wenn alles getan ist, geht es weiter und meist sind die Hinweise auf Fehlendes eindeutig. Der Spielfortschritt wird als Prozentzahl angezeigt, die praktischerweise auch neben dem jeweiligen Savestand auftaucht, so daß man beim Laden stets sofort den »weitesten« Spielstand erkennt. Sie können das Spiel jederzeit und beliebig oft speichern. **(ms)**



Auf der Karte können Sie Ihre Ziele bequem anwählen.



Die Droschke stammt aus einem 3D-Programm; mit ihr reisen Sie in London umher.

MONIKA STOSCHEK ★★★

Wenn Sie Abenteuerspiele mit hübschen, handgezeichneten Grafiken und ohne unnötiges multimediales Beiwerk mögen, wird Ihnen dieser Mix von Sherlock-Holmes-Krimi und Jules-Verne-Romanen gefallen. Die Story vom verrückten Wissenschaftler ist zwar nicht neu, aber ganz nett aufbereitet, und an den Puzzles werden auch Geübte einiges zu knacken haben. Der Grafikmix stört mich nicht sonderlich, dafür irritieren die teils sparsamen Animationen und der Zickzackkurs, auf dem der Hauptdarsteller über den Bildschirm schreitet (und dabei manchmal direkt durch seinen im Weg stehenden Diener hindurch). Die verdeckte Iconleiste taucht manchmal unerwünscht aus der Versenkung auf, wenn man aus dem Bild gehen möchte. Den zähen, ausladenden Dialogen und der etwas umständlichen Bedienung hätte ein leichtes Aufpeppen bestimmt gut getan. Sie sind manchmal ermüdend, ebenso wie die längeren Ladezeiten beim Reisen. Da ist wohl ein wenig zuviel viktorianischer Mief mit ins Spiel geraten. Die Witze gehören eher zur Kategorie »Humor ist, wenn man trotzdem lacht«, da schwarzer, englischer Wortwitz naturgemäß schwer ins Deutsche zu übertragen ist. Die Soundeffekte und kleinen Animationen sind dafür recht gut gelungen, was von der Musikbegleitung nicht immer behauptet werden kann. Alles in allem ist Gene Machine ein grundsolides Spiel, bei dem sich Stärken und Schwächen die Waage halten, das aber auf jeden Fall ein Abenteuer wert ist.

GENE MACHINE

Hersteller:	Vic Tokai	Hardware:	①②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	Gut

PC PLAYER PERSONALITY

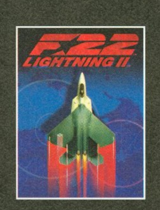
BORIS: ★★★ JÖRG: ★★★ ROLAND: ★★★ MICHAEL: ★★★

MONIKA STOSCHEK: ★★★



HOLEN SIE EINEN RUNTER.



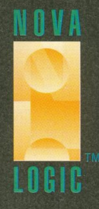


Streifen Sie durch den blutroten Himmel über einem riesigen Gelände. Spielen Sie mit Leben und Tod. Nehmen Sie Ihren Gegner bevorzugt von hinten. Sowas haben Sie noch nicht erlebt. Sie werden über das Gameplay von F22 Lightning II™ staunen, sprachlos bei der einmaligen Grafik sein und Zeuge des Zähneklapperns in digitalem Stereosound werden. Noch gefährlicher und spannender wird es, wenn Sie mit Freunden über Netzwerk, Modem oder Direktverbindung spielen.



Das ist Ihnen zu hart? Aber nicht doch.

Weitere Informationen bei Electronic Arts GMBH unter Tel. +49 (0) 2408/940-0, oder schreiben Sie an Electronic Arts GMBH, Pascalste. 6, 52076 Aachen, Germany.



Adventure für Einsteiger und Fortgeschrittene

THE PANDORA DIRECTIVE

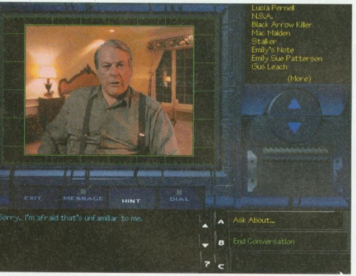
Tex Murphy ist zurück. Obwohl der schusselige Privatdetektiv vor gut eineinhalb Jahren mit »Under a Killing Moon« sein Multimedia-Debüt am PC mit eher mittelprächtigem Erfolg absolvierte, wird er nun erneut und auf sechs CDs von Access auf die Menschheit losgelassen.



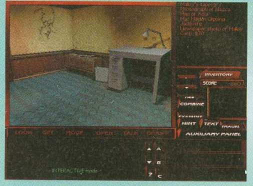
Wie schon in »Under a Killing Moon« können Sie sich frei in der echtzeitberechneten SVGA-Grafik bewegen.

Die Geschichte von Tex Murphy reicht bis ins Jahr 1989 zurück. Zu einer Zeit, als noch Atari ST und Amiga den Markt beherrschten, hatte der Privatschnüffler in »Mean Streets« seinen ersten Auftritt. Kurz darauf löste er seinen zweiten Fall in »Martian Memorandum«. Danach wurde es längere Zeit still um ihn. Doch Ende 1994 reaktivierte Access den passionierten Trenchcoat-Träger. Dabei vollzogen die Amerikaner mit »Under a Killing Moon« den Schritt vom reinen Grafikadventure zum Multimedia-Programm mit Videoeinlagen. Außerdem waren ein paar angestaubte Schauspieler wie Brian Keith (»Hardcastle & Mc Cormick«) mit von der Partie.

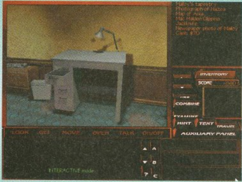
»The Pandora Directive« knüpft nahtlos an den Vorgänger an. Ein Jahr ist in New San Francisco, dem Schauplatz der Handlung, seitdem vergangen. Im Jahre 2043 ist der dritte Weltkrieg seit circa dreißig Jahren vorbei. Die Erde ist aber fast überall immer noch radioaktiv verseucht und die Menschheit aufgeteilt in »Normalbürger« und degenerierte Mutanten. Letztere wurden von der Gesellschaft in Ghettos abgeschoben, wo sie sich ihren eigenen Lebensraum aufgebaut haben. In einem dieser Mutanten-Slums lebt Tex. Ewig pleite und selbstverständlich geschieden harrt er in einer billigen Absteige der Dinge, die da kommen. Jedoch sind neue Aufträge derzeit echte Mangelware. Außerdem hat er sich gerade eine Abfuhr beim Objekt seiner Begierde geholt. Doch der gute Tex ist ein Detektiv der alten Schule. Als eine Mischung aus Mike Hammer und Sam Spade läßt er sich so leicht nicht erschüttern. Und sein Optimismus scheint belohnt zu werden: Eines schönen Tages kommt ein Fremder in sein Büro. Er nennt sich Gordon Fitzpa-



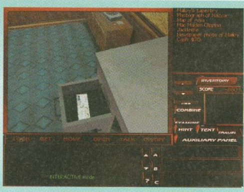
Gespräche werden über eine Stichwortliste abgewickelt. Was die verschiedenen Personen auf Tex' Fragen zu sagen haben, erfährt man dann aus einem abgespielten Video.



Tex bewegt sich frei durch dieses Zimmer



... arbeitet sich bis zu diesem Schreibtisch vor

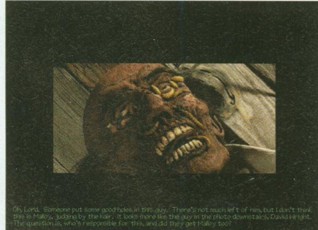


... und blickt nach unten auf den Inhalt.



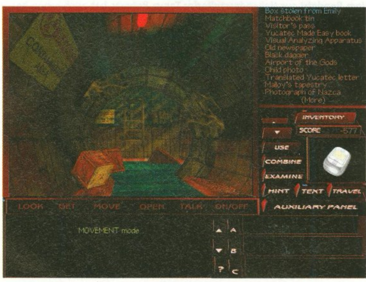
◀ **Auch Puzzleeinlagen gehören zum Alltag eines Privatdetektivs. Hier muß beispielsweise eine Bombe entschärft werden.**

trick und möchte einen alten Freund wiederfinden. Der ist Wissenschaftler und seit einiger Zeit spurlos verschwunden. Und auch dessen hübsche Assistentin Sandra ist nach einem abgebrochenen Telefongespräch unauffindbar.



So mancher kleine Schockeffekt darf natürlich nicht fehlen. An dieser Moderleiche hat schon arg der Zahn der Zeit genagt.

Die versprochenen 500 Scheinchen pro Tag sind nicht von Pappe, und so macht sich Tex auf die Suche nach den beiden. Doch schon bald entwickeln sich seine Ermittlungen in eine völlig andere Richtung. Denn ein todgeglaubter Serienmörder treibt in der Chandlerstreet, wo Tex wohnt, sein Unwesen. Und so ganz nebenbei kommt ihm sein eigenes Liebesleben in die Quere in Form der Zeitungsverkäuferin Chelsee. Die noch aus dem Vorgänger bekannte Schöne läßt sich nämlich tatsächlich auf ein Rendezvous ein. Doch dazu kommt es nicht mehr. Denn Tex stößt auf mysteriöse Zusammenhänge zwischen seinem Fall und dem berühmten vermeintlichen UFO-Absturz bei Roswell in den vierziger Jahren unseres Jahrhunderts. Und kaum hat er eine erste Spur zum Vermißten aufgetan, überschlagen sich die Ereignisse. Das ist knapp zusammengefaßt die erste halbe Stunde des Spiels, von denen zehn Minuten allein auf das ausführliche Intro fallen. Derart eingestimmt, durchstreift der Spieler im Trenchcoat von Tex Murphy die Gegend in der Ich-Perspektive. Dabei kann er sich völlig frei durch die 3D-Grafiken arbeiten. So sind Drehungen und Bewegungen in jede Richtung möglich. Wichtige Gegenstände und Schalter am Boden fallen erst dann auf, wenn man nach unten schaut. Soll ein Objekt näher betrachtet und begutachtet werden, muß per Leertaste aus dem Bewegungsmodus in den »Interaktions«-Mode gewechselt werden. Daraufhin ändert der Mauszeiger seine Form in die einer Lupe, und die Gegenstände lassen sich anklicken. Kann man einen aufnehmen oder manipulieren, werden diese Möglichkeiten in einer Verbenliste markiert und lassen sich über die rechte Maustaste



Dem armen Kerl bleibt selbst die Kanalisation nicht erspart.

ausführen. Ähnlich geht man in Gesprächen mit den Leuten, die man unterwegs trifft, vor. Allerdings müssen die meisten erst einmal in plauderfreudige Laune versetzt werden, was durch eine von drei auswählbaren Grundstimmungen geschieht. Sodann erscheint eine Liste mit befragungswürdigen Themen. Die wird automatisch erweitert, sobald Tex auf neue Hinweise gestoßen ist. Manche der angesprochenen Personen wollen, bevor sie Informationen oder Gegenstände preisgeben, zuerst einmal eine Vorleistung von unserem Schnüffler. Handelt es sich dabei zu Beginn zumeist um Geld, kann es sich im weiteren Verlauf auch um einen bestimmtes Objekt handeln. Doch das ist noch lange nicht alles. Denn manchmal, wenngleich auch recht selten, muß Tex kleine Geduldsspielchen lösen. Beispielsweise erhält er von einer Clubtänzerin ein zerrissenes Blatt Papier. Betrachtet er die Schnipsel, blendet das Programm auf einen Extrabildschirm um, wo sämtliche Stücke wirr durcheinandergewirbelt sind. Mit Hilfe der Maus und der Tastatur muß der Spieler unter Zeitdruck alle Teile wieder richtig anordnen, um die Botschaft des Schreibens entziffern zu können. Überschreitet er das Zeitlimit, gibt es keine Bonuspunkte. Das ist deshalb von Bedeutung, weil jede richtige Aktion in Punkten vergütet wird, und diese sich zum Kurs 2:1 in Geld umwandeln lassen. Ist ein Informant dann wirklich mal gierig, oder muß ein ganz bestimmter Gegenstand erworben werden, ist ein sattes Punktekonto oft die einzige Möglichkeit, an Geld zu kommen. Extrapunkte können außerdem durch die Erle-

MONIKA STOSCHEK ★★★

Access ließ sich für den guten, alten Tex Murphy nicht groß auf Experimente ein, was die Präsentation, Komfort und Ausstattung angeht. Dabei hätte er Besseres verdient, als das erneut umständliche Hin- und Hergeschalte zwischen den diversen Modi. Naja, wenigstens hat man ihm eine ganz ansprechende Story spendiert. Die Puzzles sind halbwegs erträglich und dank eingebauter Tips auch für Einsteiger lösbar. Gut gefällt mir, daß es im Expertenmodus sogar ein paar kleine Dinge mehr zu tun gibt und das Spiel fair, sprich ohne Sackgassen, ist. Die Möglichkeit, ein anderes Spielende zu erleben, ist mehr Blendwerk, da die Wege dorthin sich zu sehr ähneln. Dafür nervt es, wenn heutzutage noch der Spieler mit sechs CDs zum Diskjockey gemacht wird. Die schauspielerischen »Fähigkeiten« von Chris Jones sind nicht unbedingt mein Fall, aber einer ist ja immer der Loser, und so gehört der Möchtegerne-Marlowe im Genre in jeder Hinsicht zu den mittelmäßigen Söhnen dieser Erde.



Vom Bondgirl zur Nebendarstellerin: Tanya Roberts hat auch schon bessere Zeiten erlebt.

digung sinnvoller, doch für den eigentlichen Spielverlauf unwichtiger Aktionen ergattert werden.

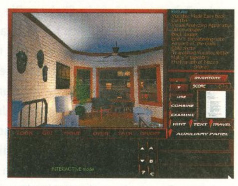
Blutige Anfänger, die mit The Pandora Directive ihr erstes Adventure lösen wollen, dürfen auf eine umfangreiche Hilfefunktion zurückgreifen. Dazu müssen sie jedoch in den »Entertainment«-Modus wechseln. Dort sind nur die wichtigsten Aufgaben zu erledigen, zu denen sich Schritt für Schritt die Lösung abrufen läßt. Hat man einmal diesen Weg beschritten, gibt es jedoch keine Rückkehr mehr in das erweiterte Spiel. Jedenfalls steht es so im Handbuch. Doch wenn Sie sich, nach vorheriger Warnung, trotzdem einen Tip geben lassen und danach einen alten Spielstand wieder laden, können Sie trotzdem ganz normal weiterspielen. Aber egal wofür man sich auch entscheidet, sind vor allem die ersten Gespräche von entscheidender Bedeutung für den weiteren Spielverlauf. Denn je nachdem, ob man sich betont korrekt, cool oder zynisch verhält, variieren bestimmte Schlüsselszenen im Spiel und damit der Ausgang der Handlung. Insgesamt sind so sieben verschiedene Schlußsequenzen möglich. Die Art der Rätsel wird davon aber nicht beeinflußt. Auch für The Pandora Directive hat Access wieder ein paar alte Hollywood-Veteranen reaktiviert. Doch wie schon in Under a Killing Moon haben die bekannteren Namen bestenfalls kurze Gastauftritte. Prominenteste Kandidatin in der Riege der Darsteller ist sicherlich Tanya Roberts, die der Mehrheit aus Roger Moores letztem Bondauftritt in »Im Angesicht des Todes« oder »Sheena« bekannt sein dürfte. Weniger vom Namen her vertraut ist dagegen Kevin McCarthy, den die meisten jedoch schon in zig TV-Serien, wie etwa »Das Model und der Schnüffler« gesehen haben. Barry Corbin ist dagegen hierzulande nur den wenigsten ein Begriff. Die Hauptrolle wird wieder, wie zuvor, von Chris Jones verkörpert. Dieser junge Mann ist eigentlich kein Schauspieler, sondern der Entwicklungsleiter von The Pandora Directive und seinem Vorgänger. Und auch der Rest der Crew war weitgehend schon beim letzten Mal zu erleben. Das ganze Spiel ist derzeit noch komplett in englisch, wobei sich auch Untertitel zuschalten lassen. Ob, und in welcher Form eine deutsche Fassung erscheint, stand bei Redaktionsschluß noch nicht fest. **(mic)**



Dieselbe Wohnung ...



... aus unterschiedlichen ...



... Perspektiven.

MICHAEL SCHNELLE



Wer zusammen mit Tex Murphy das Geheimnis um die Pandora Direktive lösen will, hat todsicher ein Déja-Vu-Erlebnis. Die SVGA-Grafik, egal ob in den Videos oder der 3D-Perspektive, ist im Vergleich zu Under a Killing Moon nur wenig oder gar nicht verändert worden. Das trifft auch auf die Steuerung mit ihren mehreren Modi zu. Und während die Präsentation seinerzeit ganz schick war, wäre gerade bei der Steuerung ein weites Feld für Verbesserungen gewesen. An das permanente Jonglieren mit Tastatur, Maus und den sechs CDs gewöhnt man sich nie ganz richtig. Dafür stimmt die Atmosphäre. Denn zum Glück wurden die heutzutage allseits beliebten Puzzleeinlagen nur sehr spärlich eingesetzt. Zudem kann man sie (nach einem kurzen Blick ins Online-Hintbook) per Tastaturcode umgehen.

Das Hauptgewicht liegt ganz klar auf den Rätseln klassischer Bauart. Mit dem Prinzip mal einen Gegenstand aufzusammeln und an anderer Stelle zu benutzen oder einzutauschen hat Access zwar nicht das Genre revolutioniert, doch erhebt sich The Pandora Directive angenehm über die Flut von inhaltsarmen Multimedia-Programmen. Im Gegensatz zu Monika finde ich, daß die laienhaften darstellerischen Leistungen von Chris Jones schon wieder amüsant sind und zum Image des notorischen Verlierers Tex Murphy gut passen. Außerdem ist der Plot wirklich interessant und spannend. Hat man den Fall allerdings einmal gelöst, ist das Versprechen mit einer anderen Vorgehensweise einen neuen Schluß zu sehen weniger reizvoll, da im eigentlichen Spiel zu wenig Unterschiede bestehen. Doch genug geunkt: Wer den Vorgänger mochte, darf unbesehen zugreifen, und auch Neulinge mit Angst vor dicken Brocken wie Zork Nemesis können sich hier ihre ersten Sporen verdienen.

THE PANDORA DIRECTIVE

Hersteller:	Access	Hardware:	①②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Gut	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★ JÖRG: ★★ MONIKA: ★★★ ROLAND: ★★★

MICHAEL SCHNELLE: ★★★

Puppen, Perlen und PISTOLEN

Harte Zeiten für Detektive

FRAUEN MACHEN ÄRGER, ABER ÄRGER IST IHR GESCHÄFT. FÜR DIE RICHTIGE FRAU UND HUNDERT DOLLAR VORSCHUSS WÄREN SIE BEREIT, EIN PAAR ZÄHNE UND IHRE FREUNDE AUFS SPIEL ZU SETZEN.

IN EINER SCHMUTZIGEN WELT ZWISCHEN KORRUPTEN POLIZISTEN, GESTOHLENEN DIAMANTEN, BEGIERDE UND MORD MÜSSEN SIE DEN FALL LÖSEN – UND ÜBERLEBEN.

Ab Oktober
für PC CD-ROM

Puppen, Perlen und PISTOLEN
Cool Jazz... Miese Spelunken... Zwielichtige Gestalten...
Ein Detektiv-Adventure im Amerika der 40er Jahre
BEAM SOFTWARE

Top-Highlights:

- Ein interaktives Detektiv-Adventure im Stil des „Film Noir" der 40er Jahre
- 30 gerissene Charaktere in einer raffiniert-verworrenen Geschichte
- Zahlreiche nicht lineare Spiellösungen
- Mit dem coolen Original-Jazz-Soundtrack
- Doppel-CD mit mehr als 40 Spielstunden
- Komplett in Deutsch

Im Exklusiv-Vertrieb von
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE
http://www.bomico.com

PHILIPS

BEAM SOFTWARE

Krimi-Adventure für Einsteiger und Fortgeschrittene

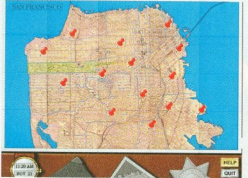
GOLDEN GATE KILLER

Das Warten ist vorüber – nach langer Verzögerung kann die Jagd auf den Mörder aus San Francisco endlich auch in Deutsch beginnen.



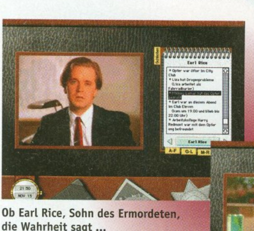
Der Tod ist leider niemals lustig – und der Anblick der Wasserleiche auch nicht.

Die Woche fängt ja gut an – nach einer nebeligen Fahrt von Berkeley in die Stadt geraten Sie in den morgendlichen Berufsverkehr auf der Market Street und fahren beinahe ein paar Touristen über den Haufen, die quer über die Straße rennen, um auf einen Wagen der Cable-Cart-Bahn zu springen. Schließlich kommen Sie mit einer halben Stunde Verspätung im San Francisco Police Department (SFPD) an. Dort können Sie noch nicht mal Ihren Kaffee in Ruhe austrinken, denn Ihr Partner Mike Mancero berichtet Ihnen, daß ein Angler am Pier 91 eine Leiche aus dem Wasser gefischt hat. Sie schnappen sich also die Dienstmarke und schwingen sich hinter das Steuer Ihres Crown-Victoria-Dienstwagens. Hassen Sie nicht auch so einen Montag morgen?

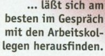



Im Laufe des Spiels können Sie immer neue Orte anwählen.

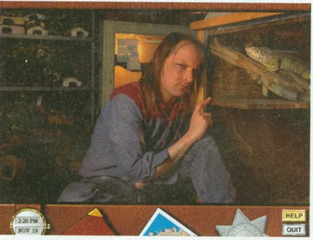
In »Golden Gate Killer«, Groliers Krimi-Adventure nach einer wahren Begebenheit, müssen Sie als Detective vom SFPD diesen Mordfall aufklären. Am Pier warten bereits die Kollegen von der Spurensicherung und der Gerichtsmedizin auf Sie. Der Angler steht als Zeuge daneben. Nach ein paar kurzen Gesprächen lassen Sie ein paar Fotos von dem offenbar ermordeten Toten machen und veranlassen Laboruntersuchungen von Indizien. Anschließend geht es wieder in die Zentrale, um dort den Computer nach vermißten Personen zu befragen. In der Tat wird das Opfer von dessen Sohn identifiziert, der der Polizei sein Verschwinden gemeldet hatte.



Ob Earl Rice, Sohn des Ermordeten, die Wahrheit sagt ...



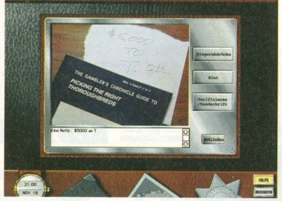
... läßt sich am besten im Gespräch mit den Arbeitskollegen herausfinden.



Ein weiterer Verdächtiger: der etwas manische Mickey Lamar.

Die wichtigsten Aussagen aller Unterhaltungen werden vom Computer automatisch schriftlich festgehalten. Benutzte Genrekollege »Elk Moon Murder« dazu noch einen elektronischen PDA, so arbeitet man beim SFPD etwas bodenständiger mit einem guten, alten Notizblock. In einem Wochenplaner werden die Ergebnisse zusammen mit denen der Spurensicherung abgeheftet. Sprechen Sie mit einer Person, so erzählt diese Ihnen im Videofenster erst einmal, was ihr auf dem Herzen liegt. Danach können Sie Ihr Gegenüber anhand der Notizen der bereits verhörten Personen zu jedem bisher angesprochenen Thema befragen. So lassen sich frühere Antworten auf ihren Wahrheitsgehalt abklopfen oder ein Ereignis von verschiedenen Blickwinkel beleuchten.

Unterdessen gehen die Ermittlungen weiter. Es stellt sich heraus, daß der Tote, Charlie Rice, zwei Kinder namens Earl und Lisa gehabt hat. Seine von ihm geschiedene Frau ist bereits verstorben. Während Earl als Immobilienmakler arbeitet, verdient Lisa, die seit langem Drogenprobleme hat, als Fahrradkurier ihr Geld. Der alte Charlie hat in seiner Freizeit gerne im »City Club« einen über den Durst getrunken oder sein Geld bei Wettgeschäften eingesetzt. Man munkelt, daß sich Charlie bei einer Wette übernommen habe und dem Buchmacher Tony Gormier noch eine Menge Geld schuldig sei. Doch der wäre nicht der einzige, der einen Grund gehabt hätte, mit Charlie einen Ausflug zum Hafen zu unternehmen. Charlie hat gerne und oft mit Frauen angebandelt, egal, ob diese verheiratet waren oder nicht. Seine letzte Affäre mit Denise hat ihrem Ehemann Dave gar nicht gefallen. Ein weiterer Verdächtiger: der leicht debile Mickey Lamar, der



Wichtiges Indiz: eine Notiz in Charlies Wohnung.



Der schmierige Buchmacher Tony Gormier rechts im Bild weiß mehr, als er dem Detective sagen will.

gedroht haben soll, Charlie umzubringen, nachdem dieser ihn gefeuert hat. Charlie Rice hatte auch eine Lebensversicherung, deren Begünstigte seine Kinder sind ...

Ihre Ermittlungen ziehen immer weitere Kreise, und nach ein paar Tagen haben Sie Dutzende von Zeugen verhört. Netterweise stehen Ihnen zur Lösung des Falls zwei Wochen zur Verfügung, und Sie können, wie im wirklichen Leben, auch ein paar Überstunden machen. Allerdings kommen Sie dann am folgenden Tag erst ein paar Stunden später ins Büro – Schlaf muß sein. Es lohnt sich, bei den Befragungen eine Aussage hartnäckig zu hinterfragen – manche Personen rücken erst nach und nach mit der Wahrheit heraus. Ein erneutes Gespräch bringt oft neue Erkenntnisse. Sind Sie der Meinung, daß Sie einen Verdächtigen ausgemacht haben, können Sie ihn ins Verhör nehmen oder gar eine Hausdurchsuchung beantragen. Dazu sortieren Sie aus allen Aussagen, Dokumenten und Beweisstücken genau die heraus, welche diese Person belasten. Auch Strafzettel für Falschparken oder Vorstrafen für frühere Verbrechen, die Sie über den Polizeicomputer entdeckt haben, machen sich prächtig in der Akte der Verdächtigen.

Im Verhör können Sie allerdings nicht mehr auf Ihren Notizblock zurückgreifen. Achten Sie also unbedingt darauf, alle belastenden Aussagen parat zu haben, um den Verdächtigen in die Mangel nehmen zu können. Haben Sie ihn erfolgreich in die Enge getrieben, ist das Spiel noch nicht vorbei – Sie müssen dann den Fall für den Staatsanwalt gründlich ausarbeiten, damit es nicht im falschen Moment zu Gerichtspannen à la O.J. Simpson kommen kann.

Technik-Tip: Golden Gate Killer wird in einer komplett übersetzten Hybrid-CD-ROM für PCs und Macs in Deutschland erscheinen. Wenn Sie in unserem Test dennoch ein englisches Bildschirmfoto entdecken, liegt das daran, daß wir zwei Versionen getestet haben: Die deutsche Fassung lag uns bis zum Redaktionsschluß nur in der Mac-Version vor, die aber spielerisch mit der englischen (und auch deutschen) Windows-Version identisch ist. Die Hardwareanforderungen sind erfreulicherweise sehr manierlich, schon mit einem schnellen DX/2- beziehungsweise DX/4-PC laufen die Videos flüssig. (ra)

ROLAND AUSTINAT ★★★★

»Fahr schon mal den Wagen vor, Mike, ich kenne den Mörder.« Bis Sie Detective Austinat diesen Satz sagen hören, vergeht netterweise eine ganze Menge mehr Zeit als bei vergleichbaren Spielen wie Elk Moon Murder oder Terror Trax. Durch das clevere Befragungssystem, das auch Fragen zu Themen erlaubt, die von anderen Personen angeschnitten worden sind, kommt erheblich mehr Tiefe ins Spiel. Für Authentizität sorgen das Untersuchen von Beweismitteln auf Fingerabdrücke, Blut oder Fasern und der Check der Strafregister eines Verdächtigen im Polizeicomputer. Unerwartete Telefonanrufe mit Insider-Hinweisen führen zu neuen Spuren.

Dank des höchst praktischen Notizbuchs wird das Spiel auch bei der großen Menge von befragten Personen nie unübersichtlich. Neben der jederzeit abrufbaren Online-Hilfe gibt auch Frank Falzon, der Detective, der damals den echten Killer dingfest gemacht hat, im Videofenster Tips für die Ermittlungen.

Die Übersetzung ist erfreulich gut geraten: Die Stimmen kommen nah an die der englischen Schauspieler heran, so klingt Charlies Freund Harry ähnlich knorrig wie im Original – und lippensynchron. Zur Perfektion fehlt manchmal etwas der Pep, den zum Beispiel der Kollege aus dem Polizeilabor unserem Detective im Original entgegenbringt. Wenn ich zwischen dem direkten Konkurrenten Elk Moon Murder und Golden Gate Killer wählen müßte, würde ich zum Krimi aus San Francisco greifen, der insgesamt längeren Spielspaß und die stimmungsvollere Atmosphäre bietet.



Im Notizbuch und Planer werden die einzelnen Aussagen und Beweisstücke zusammengepuzzelt.

GOLDEN GATE KILLER

Hersteller:	Bomico	Hardware:	①②③④⑤
Betriebssystem:	Windows 3.1 & 95, Mac	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Gut	Übersetzung:	Gut

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★★ JÖRG: ★★★ MONIKA: ★★★ MICHAEL: ★★★

ROLAND AUSTINAT: ★★★★

Denkspiel für Profis

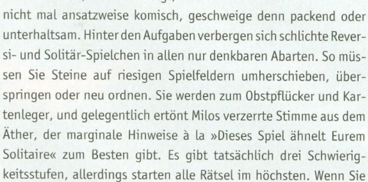
MILO

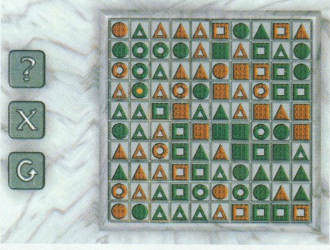


Diese Wälder denken leider nicht mit ...

Wenn das die Venus wüßte – können beinharte Rätsel im Gewand eines »Myst« für Arme einen Androiden wiederbeleben?

Hintergrundgeschichten, die die Welt nicht braucht: Ein Androide namens Milo hält die Gebäudeüberreste einer längst untergegangenen außerirdischen Zivilisation in Schuß (warum?). Leider sind auch die Mechaniker ausgestorben, und so geraten im Laufe der Zeit seine Schaltkreise etwas aus dem Takt (na und?). Sie haben natürlich ein Herz für Maschinen und wollen seine Schmierölvorräte wieder auffüllen. Das ist nicht einfach: Schon leicht verwirrt stellt Ihnen Milo auf sieben Inseln 14 Aufgaben. Nur wenn Sie diese lösen, läßt er Sie an seine Chips. Ja, so sind sie, die Androiden, immer zu einem Spaß bereit. Leider ist das, was nun folgt, nicht mal ansatzweise komisch, geschweige denn packend oder unterhaltsam. Hinter den Aufgaben verbergen sich schlichte Reversi- und Solitär-Spielchen in allen nur denkbaren Abarten. So müssen Sie Steine auf riesigen Spielfeldern umherschieben, überspringen oder neu ordnen. Sie werden zum Obstpflücker und Kartenleger, und gelegentlich ertönt Milos verzerrte Stimme aus dem Äther, der marginale Hinweise à la »Dieses Spiel ähnelt Eurem Solitaire« zum Besten gibt. Es gibt tatsächlich drei Schwierigkeitsstufen, allerdings starten alle Rätsel im höchsten. Wenn Sie daher bei einer Aufgabe festhängen, können Sie eine sogenannte »Wild Card« einsetzen, die den Schwierigkeitsgrad um einen Faktor heruntersetzt. Für alle 14 Puzzles gibt es nur ganze drei »Wild Cards«.





... bei dem Verschieberätsel sind Sie auf sich allein gestellt.



In kleinen Filmsequenzen fliegen Sie von Insel zu Insel.

Mit einem futuristischen Gefährt, das an eine Kreuzung aus einer Riesenlibelle und einem Raumschiff aus der seligen Science-fiction-Serie »Mondbasis Alpha 1« erinnert, flattern Sie auf vorberechneten Pfaden zwischen insgesamt sieben freischwebenden Inseln umher. Der Grafiker hat sich dabei offenbar sehr stark an den surrealistischen Gemälden von René Magritte orientiert. Auf jeder Insel geht es im Myst-Stil bildweise zum Beispiel durch eine Wohnanlage, ein Arboretum oder eine Wüstenlandschaft.

Technisch gibt sich Milo durchschnittlich. Die durch Nachladeaktionen oft grauslich leiernde Musik klingt wie eine Mischung aus Kompositionen von Jan Hammer und der Werbung für Maggis asiatische Küche. Wer mag, kann den Spielstand speichern.

(ra)

ROLAND AUSTINAT ★

Konfuzius sagt: Es kann nicht alles spitze sein. Man verzeihe mir meinen leichten Anflug von Häme, aber wo liegt die Motivation, vierzehn knüppelharte, langweilige Denksportaufgaben zu lösen, um dann einen Androiden reparieren zu dürfen? Vom mir aus kann Milo auf dem planetaren Schrottplatz enden oder von den Borg an einen Alteisenhändler verkauft werden.

Die klinisch reinen Grafiken und fenstergroßen Animationen locken niemanden mehr hinter dem Ofen hervor, und die ansatzweise atmosphärischen Stereo-Soundeffekte verkommen durch die Verzögerungen zur Lachnummer. »Isis« hatte eine tolle Story, die Knobeleien von »Karma« waren einigermaßen zugänglich, aber für Milos bösartigen Puzzles reichen noch nicht einmal vier Semester höhere Mathematik. Auch wenn Milo als mid-price-Produkt angeboten werden sollte, kann ich mich nur wiederholen: Der Genre-Urvater »The 7th Guest« bietet als Budget-Produkt ungleich mehr Spielspaß und obendrein noch schmucke Videos.



MILO

Hersteller:	CDV	Hardware:	①②③④⑤
Betriebssystem:	Windows 3.1 & 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Schlecht	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Schlecht	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★ JÖRG: ★ MONIKA: ★ MICHAEL: ★

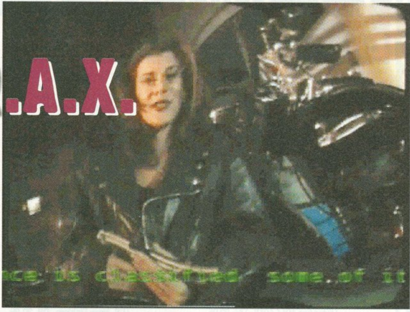
ROLAND AUSTINAT: ★

Interaktiver Videofilm für Einsteiger

TERROR T.R.A.X.

Track of the Vampire

Filme zum Mitspielen sind nicht unbedingt eine Neuheit am Spielemarkt. Neu am Interactive Movie »Terror T.R.A.X.« von »3 Prong Plug« ist die uralte Geschichte von den bösen Vampiren und ihren sinistren Machenschaften.



Officer Walkin ist fertig zum Einsatz.

Die Welt der Zukunft ist schlecht und voller Vampire - und damit zumindest mit der zweiten Gefahr ordentlich aufgeräumt wird, fühlt den Blutsaugern eine Institution namens T.R.A.X. auf den vorwitzigen Schneidezahn. Diese Behörde ist für die Aufklärung übernatürlicher Phänomene zuständig und nimmt sich derjenigen Notrufe bei der Polizeizentrale an, die aus dem normalen Rahmen fallen.

Ihre Aufgabe im Spiel ist es, den T.R.A.X.-Beamten bei ihren außergewöhnlichen Fällen zu helfen. Denn die Leute sind zwar für ihren Job speziell ausbildet und ausgerüstet, brauchen aber bei der gefährlichen Arbeit Unterstützung. Sie sehen bei den Vollbild-Videos zumeist alles aus der Perspektive des jeweiligen Ermittlers und kommunizieren mit ihm über ein Interface. Dieses teilt Ihnen Informationen zum Fall und Anweisungen der Firma via englischer Sprachausgabe mit. Erste Hinweise beziehen Sie aus den Aufzeichnungen der Anrufe bei der Notrufzentrale. Anschließend bestimmen Sie die Aktionen der beiden Spezialagenten, die parallel arbeiten und abwechselnd befehligt werden. Das Interface bietet Ihnen zur Ausübung Ihrer »Befehlsgewalt« zwei Optionen, von denen Sie mittels Tastendruck (auf A oder B) eine auswählen und so den weiteren Filmverlauf bestimmen. Wenn beispielsweise eine Festnahme ansteht, legen Sie fest, wo der Zugriff erfolgt, oder ob von der Schußwaffe Gebrauch gemacht werden soll. Trödeln dürfen Sie bei Ihrer Wahl allerdings nicht, denn wenn keine rechtzeitige Order Ihrerseits kommt, handeln die Vampirjäger in eigener Regie. All das kann unter Umständen schiefgehen, und schon hat die Firma einen Angestellten weniger. Ob sie sterben oder überleben, alle Aufgaben lösen und befördert werden, hängt von Ihren Entscheidungen ab, wobei ein gespeicherter Spielstand das Allerschlimmste verhindern hilft. Dabei wird vor dem zuletzt gespielten Segment gespeichert, und Sie können von dort erneut starten. Je nach Rechnerkapazität können Sie das Videobild und die Anzahl der Farben optional vergrößern. **(ms)**



Solche Infoscreens erhalten Sie von einem »Interface« genannten System, das auch als Verbindung zu den Ermittlern fungiert.



Die Frage, ob Sie auf diesen hingerichteten Zombi-Serienmörder schießen oder nicht, färbt sich nacheinander grün, gelb und rot. Wenn Sie nicht reagieren, entscheidet der Ermittler selbst.

MONIKA STOSCHEK ★★

Wer einen gewissen Hang zu Gruselfilmen hat, könnte an diesem interaktiven Ministreifen samt augenherausreißendem Serienmörder, Vampiren und abgetrennten Körperteilen vielleicht noch Gefallen finden. Die Qualität der Videos ist ordentlich, wenn auch genrebedingt vor allem ziemlich düster. Mit seinen etwa 20 möglichen Entscheidungen stört das Spiel nicht weiter Ihren circa vierzigminütigen Horrortrip. Wenn Sie den Krimi erfolgreich durchzocken, entgehen Ihnen bestenfalls ein paar Sterbeszenen. Alle anderen haben irgendwann ohnehin bald alle wichtigen Varianten durch. Länger als einen halben Tag dürften Sie dazu wohl kaum benötigen. Wer nicht fließend Englisch spricht, wird es schwer haben, die beiden Officers lebend aus dieser Vampirgeschichte herauszuholen, da kaum Textausgabe erfolgt. Für alle übrigen ist dieses Interactive Movie selbst zum Dumping-Preis von 50 DM etwas zu dünn geraten und wird von jedem guten Schocker aus der Videothek um Längen geschlagen.

TERROR T.R.A.X.

Hersteller:	Grolier Interactive	Hardware:	❶②③④⑤
Betriebssystem:	Windows 3.1 & 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

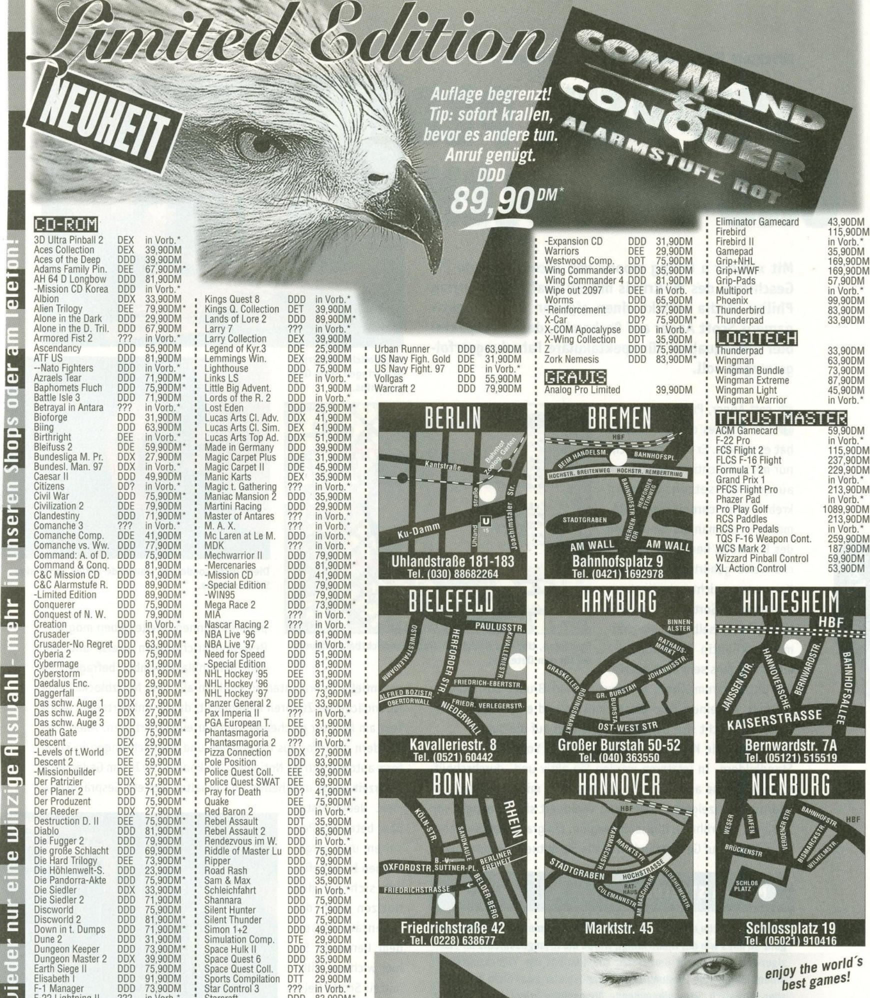
Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Sehr schlecht	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Sehr schlecht	Komfort:	Gut	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★ JÖRG: ★ ROLAND: ★ MICHAEL: ★

MONIKA STOSCHEK:





Limited Edition
NEUHEIT
COMMAND & CONQUER ALARMSTUFE ROT
Auflage begrenzt!
Tip: sofort krallen,
bevor es andere tun.
Anruf genügt.
DDD
89,90DM*
Hier wieder nur eine winzige Auswahl - mehr in unseren Shops oder am Telefon!
CD-ROM
3D Ultra Pinball 2 DEX in Vorb.*
Aces Collection DEX 39,90DM
Aces of the Deep DDD 39,90DM
Adams Family Pin. DEE 67,90DM*
AH 64 D Longbow DDD 81,90DM
-Mission CD Korea DDD in Vorb.*
Albion DDX 33,90DM
Alien Trilogy DEE 79,90DM*
Alone in the Dark DDD 29,90DM
Alone in the D. Tril. DDD 67,90DM
Armored Fist 2 ??? in Vorb.*
Ascendancy DDD 55,90DM
ATF US DDD 81,90DM
--Nato Fighters DDD in Vorb.*
Azraels Tear DDD 71,90DM*
Baphomets Fluch DDD 75,90DM*
Battle Isle 3 DDD 71,90DM
Betrayal in Antara ??? in Vorb.*
Bioforge DDD 31,90DM
Biing DDD 63,90DM
Birthright DEE in Vorb.*
Bleifuss 2 DDE 59,90DM*
Bundesliga M. Pr. DDX 27,90DM
Bundesl. Man. 97 DDX in Vorb.*
Caesar II DDD 49,90DM
Citizens DD? in Vorb.*
Civil War DDD 75,90DM*
Civilization 2 DDE 79,90DM
Clandestiny DDD 71,90DM*
Comanche 3 ??? in Vorb.*
Comanche Comp. DDE 41,90DM
Comanche vs. Ww. DDD 77,90DM
Command: A. of D. DDD 75,90DM
Command & Conq. DDD 81,90DM
C&C Mission CD DDD 31,90DM
C&C Alarmstufe R. DDD 89,90DM*
-Limited Edition DDD 89,90DM*
Conquerer DDD 75,90DM
Conquest of N. W. DDD 79,90DM
Creation DDD in Vorb.*
Crusader DDD 31,90DM
Crusader-No Regret DDD 63,90DM*
Cyberia 2 DDD 75,90DM
Cybermage DDD 31,90DM
Cyberstorm DDD 81,90DM*
Daedalus Enc. DDD 29,90DM*
Daggerfall DDD 81,90DM*
Das schw. Auge 1 DDX 27,90DM
Das schw. Auge 2 DDX 27,90DM
Das schw. Auge 3 DDD 39,90DM*
Death Gate DDD 75,90DM*
Descent DEX 29,90DM
-Levels of t.World DEX 27,90DM
Descent 2 DEE 59,90DM
-Missionbuilder DEE 37,90DM*
Der Patrizier DDX 37,90DM*
Der Planer 2 DDD 71,90DM*
Der Produzent DDD 75,90DM*
Der Reeder DDX 27,90DM
Destruction D. II DEE 75,90DM*
Diablo DDD 81,90DM*
Die Fugger 2 DDD 79,90DM
Die große Schlacht DDD 69,90DM
Die Hard Trilogy DEE 73,90DM*
Die Höhlenwelt-S. DDD 23,90DM
Die Pandorra-Akte DDD 75,90DM*
Die Siedler DDX 33,90DM
Die Siedler 2 DDD 71,90DM
Discworld DDD 75,90DM
Discworld 2 DDD 81,90DM*
Down in t. Dumps DDD 71,90DM*
Dune 2 DDD 31,90DM
Dungeon Keeper DDD 73,90DM*
Dungeon Master 2 DDX 39,90DM
Earth Siege II DDD 75,90DM
Elisabeth I DDD 91,90DM
F-1 Manager DDD 73,90DM
F-22 Lightning II ??? in Vorb.*
Fable ??? in Vorb.*
Fade to Black DDD 29,90DM
Fantasy General DDD 71,90DM
Fast Attack DDD 63,90DM
FIFA Soccer '96 DDD 55,90DM
FIFA Soccer '97 DDD in Vorb.*
Formula I G. Prix 2 DDD 99,90DM
FX Fighter Lim. Ed. DEE 35,90DM
Gabriel Knight II DDD 61,90DM
Gender Wars EEE 65,90DM
Gene Wars DDD 73,90DM*
Gene Machine DDD 69,90DM*
Golden Gate Killer DDD 69,90DM*
Grand Prix Man. DDD 49,90DM
Hanse DDX 37,90DM
Hardline DD? 59,90DM*
Hind ??? in Vorb.*
Holmes II-R. Tattoo DDD 73,90DM*
Heart of Darkness DDD in Vorb.*
Hunter Hunted DDD in Vorb.*
I have no mouth DD? 73,90DM*
iM1A2 Abrams ??? in Vorb.*
Inca Collection DDD 39,90DM
Independence Day ??? in Vorb.*
Jagged Alliance DDD 35,90DM
-Deadly Games EEE in Vorb.*
Kings Quest 7 DDD 35,90DM
Kings Quest 8 DDD in Vorb.*
Kings Q. Collection DET 39,90DM
Lands of Lore 2 DDD 89,90DM*
Larry 7 ??? in Vorb.*
Larry Collection DEX 39,90DM
Legend of Kyr.3 DDE 25,90DM
Lemmings Win. DEX 29,90DM
Lighthouse DDD 75,90DM
Links LS DEE in Vorb.*
Little Big Advent. DDD 31,90DM
Lords of the R. 2 DDD in Vorb.*
Lost Eden DDD 25,90DM*
Lucas Arts Cl. Adv. DDX 41,90DM
Lucas Arts Cl. Sim. DEX 41,90DM
Lucas Arts Top Ad. DDX 51,90DM
Made in Germany DDD 39,90DM
Magic Carpet Plus DDE 31,90DM
Magic Carpet II DDE 45,90DM
Manic Karts DEX 35,90DM
Magic t. Gathering ??? in Vorb.*
Maniac Mansion 2 DDD 35,90DM
Martini Racing DDD 29,90DM
Master of Antares ??? in Vorb.*
M. A. X. ??? in Vorb.*
Mc Laren at Le M. DDD in Vorb.*
MDK ??? in Vorb.*
Mechwarrior II DDD 79,90DM
-Mercenaries DDD 81,90DM*
-Mission CD DDD 41,90DM
-Special Edition DDD 79,90DM
-WIN95 DDD 79,90DM
Mega Race 2 DDD 73,90DM*
MIA ??? in Vorb.*
Nascar Racing 2 ??? in Vorb.*
NBA Live '96 DDD 81,90DM
NBA Live '97 DDD in Vorb.*
Need for Speed DDD 51,90DM
-Special Edition DDD 81,90DM
NHL Hockey '95 DEE 31,90DM
NHL Hockey '96 DDD 81,90DM
NHL Hockey '97 DDD 73,90DM*
Panzer General 2 DEE 33,90DM
Pax Imperia II ??? in Vorb.*
PGA European T. DEE 31,90DM
Phantasmagoria DDD 81,90DM
Phantasmagoria 2 ??? in Vorb.*
Pizza Connection DDX 27,90DM
Pole Position DDD 93,90DM
Police Quest Coll. EEE 39,90DM
Police Quest SWAT DEE 69,90DM
Pray for Death DD? 41,90DM*
Quake DEE 75,90DM*
Red Baron 2 DDD in Vorb.*
Rebel Assault DDT 35,90DM
Rebel Assault 2 DDD 85,90DM
Rendezvous im W. DDD in Vorb.*
Riddle of Master Lu DDD 75,90DM
Ripper DDD 79,90DM
Road Rash DDD 59,90DM*
Sam & Max DDD 35,90DM
Schleichfahrt DDD in Vorb.*
Shannara DDD 75,90DM
Silent Hunter DDD 71,90DM
Silent Thunder DDD 75,90DM
Simon 1+2 DDD 49,90DM*
Simulation Comp. DTE 29,90DM
Space Hulk II DDD 73,90DM
Space Quest 6 DDD 35,90DM
Space Quest Coll. DTX 39,90DM
Sports Compilation DTT 29,90DM
Star Control 3 ??? in Vorb.*
Starcraft DDD 83,90DM*
Star General ??? in Vorb.*
Star Trek Final U. DDE 71,90DM
Star Wars Coll. DDT 53,90DM
Star Trek Starfl. A. ??? in Vorb.*
Star Trek Warrior DTT 61,90DM
Steel Panthers DDX 39,90DM
Steel Panthers 2 ??? in Vorb.*
S.T.O.R.M. DDD 73,90DM*
Stonekeep DDD 59,90DM
Strategy Compilat. DDT 29,90DM
Super EF 2000 DDD in Vorb.*
Syndicate II DDD 81,90DM*
Teamchef DDD 27,90DM
Temptation DTT 29,90DM
TFX EF2000 DDD 85,90DM
-Tact-Com DDD in Vorb.*
The Darkening DDD in Vorb.*
The Dig DDD 75,90DM
Theme Hospital DDD 73,90DM*
Tie Fighter DDE 77,90DM
Tilt DEE 51,90DM
Time Commando DDD 73,90DM*
Toonstruck DDD 75,90DM*
Top Gun DDD 27,90DM
Transport Tyc. Del. DDX 49,90DM
Ultima 7 Comp. DEX 31,90DM
Ultima Under. 1+2 DEX 31,90DM
Urban Runner DDD 63,90DM
US Navy Figh. Gold DDE 31,90DM
US Navy Fight. 97 DDE in Vorb.*
Vollgas DDD 55,90DM
Warcraft 2 DDD 79,90DM
-Expansion CD DDD 31,90DM
Warriors DEE 29,90DM
Westwood Comp. DDT 75,90DM
Wing Commander 3 DDD 35,90DM
Wing Commander 4 DDD 81,90DM
Wipe out 2097 DEE in Vorb.
Worms DDD 65,90DM
-Reinforcement DDD 37,90DM
X-Car DD? 75,90DM*
X-COM Apocalypse DDD in Vorb.*
X-Wing Collection DDT 35,90DM
Z DDD 75,90DM*
Zork Nemesis DDD 83,90DM*
GRAVIS
Analog Pro Limited 39,90DM
Eliminator Gamecard 43,90DM
Firebird 115,90DM
Firebird II in Vorb.*
Gamepad 35,90DM
Grip+NHL 169,90DM
Grip+WWF 169,90DM
Grip-Pads 57,90DM
Multiport in Vorb.*
Phoenix 99,90DM
Thunderbird 83,90DM
Thunderpad 33,90DM
LOGITECH
Thunderpad 33,90DM
Wingman 63,90DM
Wingman Bundle 73,90DM
Wingman Extreme 87,90DM
Wingman Light 45,90DM
Wingman Warrior in Vorb.*
THRUSTMASTER
ACM Gamecard 59,90DM
F-22 Pro in Vorb.*
FCS Flight 2 115,90DM
FLCS F-16 Flight 237,90DM
Formula T 2 229,90DM
Grand Prix 1 in Vorb.*
PFCS Flight Pro 213,90DM
Phazer Pad in Vorb.*
Pro Play Golf 1089,90DM
RCS Paddles 213,90DM
RCS Pro Pedals in Vorb.*
TQS F-16 Weapon Cont. 259,90DM
WCS Mark 2 187,90DM
Wizzard Pinball Control 59,90DM
XL Action Control 53,90DM
BERLIN
Uhlandstraße 181-183
Tel. (030) 88682264
BREMEN
Bahnhofsplatz 9
Tel. (0421) 1692978
BIELEFELD
Kavalleriestr. 8
Tel. (0521) 60442
HAMBURG
Großer Burstah 50-52
Tel. (040) 363550
HILDESHEIM
Bernwardstr. 7A
Tel. (05121) 515519
BONN
Friedrichstraße 42
Tel. (0228) 638677
HANNOVER
Marktstr. 45
NIENBURG
Schlossplatz 19
Tel. (05021) 910416
enjoy the world's best games!
SOFTSALE®
Lau und Zielke OHG
Versand: 31582 Nienburg, Schlossplatz 19
Tel. (05021) 910 416
Fax: (05021) 910 403 + 910 404
Preis*= zum Zeitpunkt der Drucklegung dieser Zeitung noch nicht lieferbar – Vorbestellungen möglich. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Versandkosten: Vorkasse 6,90 DM Nachnahme: 9,90 DM zuzügl. 3,00 DM Nachnahmegebühr. Ab 250,- DM versandkostenfrei. Es gelten unsere allg. Geschäftsbedingungen.
Bei Annahmeverweigerung müssen wir 25% der Kaufsumme als Schadenersatz verlangen. Kein Auslandsversand – keine indizierten Spiele!
Produktinfo
Ausführung der Anleitung
Bildschirm-text
Sprach-ausgabe
D E E
D=Deutsch E=Englisch ?=Unbekannt (nix wissen)
D=Deutsch E=Englisch T=Teilweise ?=Unbekannt
D=Deutsch E=Englisch T=Teilweise X=Keine ?=Unbekannt

Adventure für Einsteiger und Fortgeschrittene

PUPPEN, PERLEN UND PISTOLEN



Erfolgreiche Pokerrunden bringen Scott Geld und Infos.

Mit »Under a killing moon« von Access startete die Geschichte des PC-Krimis mit 3D-Grafik. Konkurrent Philips Media schickt einen eigenen Privatdetektiv namens Scott Anger auf Recherche, der mit repektabler Videoqualität für spektakuläre Fahndungserfolge sorgen soll.

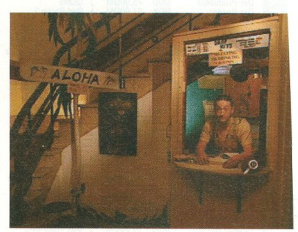
Scott Anger, Privatdetektiv im Los Angeles der 40er Jahre, hat es schwer. Er muß sich nicht nur mit zwielichtigen Existenzen auseinandersetzen, sondern krebst dank chronischen Geldmangels permanent am Rande des Bankrotts herum. Unglücklicherweise gehört sein beleibter Kompagnon nicht unbedingt zur arbeitsamen Sorte, und so muß er sich höchstselbst um die charmante Klientin bemühen, die eines morgens sein Büro betritt. Sie bittet darum, ihren verschwundenen Bruder ausfindig zu machen. Mit einem Foto des Vermißten und einem 100-Dollar-Vorschuß macht sich der private Ermittler auf die Suche.



Stadtplan, Uhr und Notizbuch sind unverzichtbare Hilfsmittel für den Detektiv.

Diese nicht sonderlich trauernde Witwe spielt eine Schlüsselrolle.

Sie erleben die Krimistory wechselweise in Vollbild-Videos und Standbildern. In letzteren werden Sie aktiv und durchschnüffeln die Räume aus der Sicht des Detektivs mit Hilfe eines animierten Mauszeigers. Seine Form verändert sich abhängig von der jeweils berührten Bildschirmregion. Ein grabschendes Händchen deutet auf Gegenstände hin, die Sie mitnehmen oder manipulieren können. Pfeile geben mögliche Bewegungsrichtungen preis, und mit dem Sprechblasensymbol befragen Sie potentielle Informanten zu Punkten aus dem Notizblock. Dabei ist andächtiges Zuhören angebracht, da die Antworten nicht als Text am Monitor erscheinen und nur einmal ertönen. Allerdings wandern die Infos aus Gesprächen und Beobachtungen in Kurzform automatisch ins Notizbuch. So können Sie Ihrem Gedächtnis jederzeit etwas nachhelfen und erhalten weitere Gesprächsthemen. Neben Daten über beteiligte Personen und allgemeinen Infos befindet sich bei den Notizen auch das Inventar. Außerdem benutzen Sie hier wichtige Hilfsmittel: Scotts Geldbörse und seine Armbanduhr. Bei der Lösung des Falls stehen Sie nämlich unter Zeitdruck. In nur drei Tagen müssen Sie das geheimnisvolle Verschwinden von Dan Klein geklärt haben. Ihre Vorgehensweise will wohl durchdacht sein, zumal die einzelnen Handlungsorte nicht zu jeder Tages- oder Nachtzeit zugänglich sind. Während öffentliche Gebäude und Ämter nur tagsüber besucht



Zwielichtige Typen in verkommenen Hotels: Kein Klischee wurde ausgelassen.

MONIKA STOSCHEK ★★★

Der schauerliche deutsche Spieltitel läßt Schlimmes befürchten, doch ganz so mies wie der Name klingt, wurde die Krimigeschichte im Vierziger-Jahre-Stil nicht umgesetzt. Die Qualität der Videoszenen ist ordentlich und die Leistungen der Schauspieler zwar nicht oscarreif, aber erträglich. Die aufkommende Atmosphäre erleidet jedoch sehr bald einen Dämpfer, da man dank des Zeitlimits erstmal feststellen muß, in welcher Reihenfolge bestimmte Aktionen am besten durchzuführen sind. Zu diesem ermüdenden Probier-Prinzip kommt erschwerend hinzu, daß Speichern nur im Detektivbüro möglich ist, zu dem man immer wieder zurückkehren muß.

Überraschende Wendungen im Fall helfen der Motivation zwar einige Zeit auf die Sprünge, aber für einen langanhaltenden Reißer hält das mittelmäßige Detektivspiel nicht her. Englischkundige Hobbydetektive sollten lieber zum amerikanischen Original greifen.

werden können, trifft sich die coole Pokerrunde stilgerecht nachts in der Spelunke. Beim Kartenspiel bietet sich die Möglichkeit Geld zu »verdienen«. Davon müssen Sie auch unbedingt Gebrauch machen, da einigen Zeugen nur gegen Bares Informationen zu entlocken sind. Außerdem kosten die tägliche Rasur beim Friseur, sowie Kaffee und Muffins im Diner auch etwas. Leute auszufragen gehört neben dem Einsammeln etwaiger Indizien natürlich zu Scotts Hauptaufgaben. Beim Besuch von Zeugen muß deren kurzzeitige Abwesenheit aus dem Zimmer gelegentlich schamlos ausgenutzt werden, um in den Besitz einer Information oder eines Gegenstandes zu kommen. Wenn Sie sich erwischen lassen, fliegen Sie mit etwas Glück raus, und die betreffende Person ist lediglich beleidigt. Mit Pech sind die Folgen ernster, wenn Scott sich beispielsweise mittels Knopfdruck an der Metallpresse direkt ins Jenseits befördert.

Um solchen unwillkommenen Ereignissen vorzubeugen, ist Speichern ratsam, was allerdings nur im Detektivbüro möglich ist. Wenigstens hat der Marlowe-Verschnitt ein Auto und kann so alle relevanten Handlungsorte schnell erreichen. Ein Klick auf die im Stadtplan eingezeichneten Ziele genügt, und schon kann es losgehen. Im weiteren Spielverlauf kommen, abhängig von Ihren Recherchen, immer neue Schauplätze hinzu. Je nachdem wie Sie vorgehen, gibt es insgesamt neun unterschiedliche Schlußszenen für den Krimi.



Sogar im Knast muß Scott recherchieren.

Bei Nachtfahrten sieht auch das Innere von Scotts Auto anders aus.

In der amerikanischen Version mit dem Titel »The Dame was loaded« kommt dank des Slangs das Gauner-Ambiente besser rüber. Auf die Übersetzung der täglich mehrmals zu lesenden Zeitung wurde ganz verzichtet. **(ms)**



PUPPEN, PERLEN UND PISTOLEN

Hersteller: Philips Media
Betriebssystem: MS-DOS
Anzahl der Spieler: Einer
Hardware: ①②③④⑤
Sprache: Deutsch

Präsentation: Gut | Spieltiefe: Durchschnitt | Multiplayer: nicht v.
Ausstattung: Durchschnitt | Komfort: Schlecht | Übersetzung: Schlecht

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★ JÖRG: ★★ MICHAEL: ★★ ROLAND: ★★

MONIKA STOSCHEK: ★★★

Adventure für Einsteiger und Fortgeschrittene

3 SKULLS OF THE TOLTECS

Warner Interactive begibt sich erneut auf Abenteuerpfade. Diesmal steht allerdings kein schwerverdaulicher Psychokrimi auf dem Programm, sondern ein handfester Western aus der Werkstatt von Revistronic.

Sind Ihnen die »Flintstones« oder »Feivel, der Mauswanderer im Wilden Westen« ein Begriff? Wenn ja, dann kennen Sie bereits zwei Produktionen, bei denen Animationstechniken des Revistronic-Teams angewendet wurden. Folglich dürfte Sie das ausführliche Zeichentrick-Intro zu »3 Skulls of the Toltecs« kaum überraschen:

Die Sonne glüht gnadenlos vom Himmel Arizonas, als Fenimore Fillmore im Jahr 1866 auf der Suche nach Geld, Gold und Ruhm Zeuge eines ruchlosen Verbrechens wird. Ein Reisender wird von einem Gaunertrio überfallen und dabei schwer verwundet. Die Halunken erbeuten einen Totenkopf aus purem Gold, und der Held Fenimore erfährt, daß es noch zwei weitere solche Schädel gibt. Im Dreierpack sollen diese Goldköpfchen den Schlüssel zum sagenumwobenen Schatz der Tolteken bilden.

Selbst der dümmste Bewohner des wilden Westens ließe sich die Chance auf derartigen Reichtum nicht entgehen, und so begibt sich Mr. Fillmore sofort auf die Suche nach den goldenen Schädeln. Über eine Aktionsleiste am unteren Bildrand lenken Sie den krummbeinigen Helden per Maus durch die sandigen Super-VGA-Szenarien des Wildwest-Comic-Adventures. Wenn Sie beim Absuchen des Bildschirms mit dem Cursor fündig werden, erfolgt eine Beschreibung des Objektes oder Charakters. Für Ihre Aktionen wählen Sie dann zuerst einen der Befehle (nutze, bewege, rede und guck, sowie öffne/schließe und nimm/gib) aus und klicken anschließend mit der linken Maustaste auf die entsprechende Stelle im Bild. Nicht alle Objekte, zu denen bei einer Cursorberührung eine Beschreibung erscheint, sind auch manipulierbar. Dafür wurden manche davon mit einer Standardaktion (beispielsweise Türen mit öffne/schließe) verbunden, die Sie dann nur noch mittels rechtem Mausklick bestätigen müssen. Wenn Sie die Spielfigur an den linken oder rechten Bildrand führen, wird gegebenenfalls gescrollt, außerdem wird sie je nach Position in der Perspektive größer und kleiner. Damit sich der Cowboy nicht die Stiefelhacken



▲ Hinter diesen goldenen Schädeln sind jede Menge Leute her.

Allzu zart besaitete Naturen seine vorgewarnt: Im Wilden Westen herrscht ein rauher Umgangston.

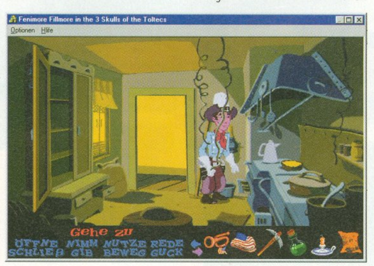


Damit es ordentlichen Whisky gibt, braucht der Braumeister die nötigen Zutaten von Fenimore.

◀ Eine Zwischensequenz zeigt eindeutig: So eine Friedenspfeife ist starker Tobak für den Helden.



Fenimore rollt ▶ auf der Tretlore dem Sonnenuntergang entgegen. Im Hintergrund liegt das Fort.



Der Held werkelt in der Küche des Forts herum.

Eine Klasse für sich!

10 Top-Titel zum Preis von Einem

Erlebnis Mensch *(Kreuzpointner-Publishing Services)*
Umfassendes Lexikon der menschlichen Anatomie

Falk City Guide *(CIS Information System)*
63 hochwertige Stadtpläne des Falk-Verlages (Deutschland)

Chronik des 20. Jahrhunderts *(Bertelsmann)*
Das bekannte Nachschlagewerk von Bertelsmann

Großer Autoatlas Deutschland *(RV Verlag)*
Detailliertes Kartenbild inkl. Routingfunktion

Koch 3D-Wohnungsplaner *(Softdesk)*
Idealer Helfer zur Planung und Einrichtung Ihrer Wohnung

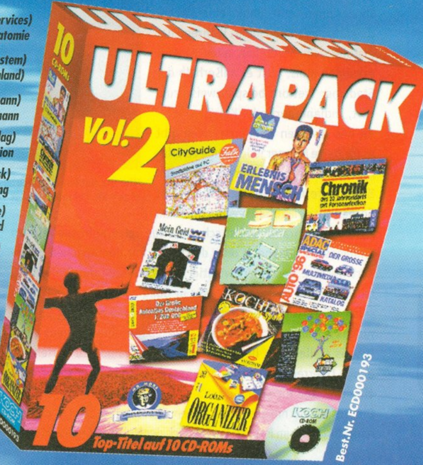
WISO – Mein Geld *(Buhl Data Service)*
Ratgeber der ZDF-Wirtschaftsredaktion rund ums Geld

ADAC Special Auto '96 *(NEW LOOK electronic publishing)*
Detaillierte Informationen zu ca. 1400 in Deutschland erhältlichen Serienfahrzeugen

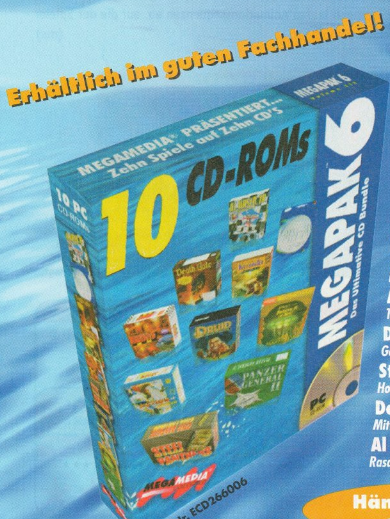
Home Control (Level 2) *(Magix Software)*
Persönliche Verwaltung (Finanzen, Kfz, Sammlungen, etc.)

Maggi Kochstudio – Kochen mit Spaß (Pro-Version)
(Flexform) Multimediales Kochbuch mit über 300 Rezepten

Lotus Organizer 1.1 *(Lotus Development)*
Das flexible Tool zur Termin-, Aufgaben- und Adreßverwaltung



Erhältlich im guten Fachhandel!



Riddle of Master Lu *(Sanctuary Woods)*
Der Grafikadventure-Hit des Jahres mit Orient-Atmosphäre

Panzer General 2 – Allied General *(Mindscape/SSI)*
Erfolgreicher Nachfolger des Strategiehits von SSI

Legend Of Kyrandia 3 *(Westwood)*
Legendäres Point & Click-Adventure

Pinball 3D – VCR *(21st Century)*
Die neueste Flippersimulation der Kultfirma 21st Century

Manic Karts *(Virgin)*
Nachfolger des Buggy-Rennens „Super Karts" inkl. Mehrspielermodus

Action Soccer *(UBI Soft)*
Top-realistische 3D-Fußballsimulation

Druid *(SirTech)*
Geniales Fantasy-Action-Adventure

Steel Panther *(SSI)*
Hochwertige Taktik-Simulation

Death Gate *(Legend Entertainment)*
Mittelalterliches Point & Click-Adventure mit Edelgrafik und Spitzenpuzzle

Al Unser Jr. *(Mindscape)*
Rasante Formel 1-Simulation mit 15 Rennstrecken



Händleranfragen erwünscht!

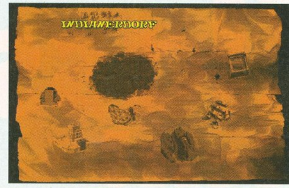
Im Vertrieb von



Deutschland: Lochhamer Straße 9, Martinsried, D-82152 Planegg/München, Tel. 089 857 95 120, Fax 089 857 95 160
Österreich: Tivoligasse 25, A-1120 Wien, Tel. 0222 815 0626, Fax 0222 815 0626 16
Schweiz: Poststraße 10, CH-9202 Gossau, Tel. 071 388 68 68, Fax 071 388 68 88

abläuft, können Sie einmal entdeckte Schauplätze auf der sich automatisch aktualisierenden Landkarte direkt anwählen, um sie zu besuchen. Westernfans müssen hierbei so gut wie keinen der genreüblichen Schauplätze und Charaktere vermissen. In der Stadt gibt es den Saloon samt Barkeeper und Tänzerinnen, eine Bank, eine Kirche, den Kramladen und mehr. Während der Pistolero im Städtchen alles zu Fuß erkunden muß, düst er außerhalb der Stadt per Tretlore beispielsweise zum Fort, Indianerdorf oder Kloster.

An den diversen Handlungsorten gibt es für harte Männer jede Menge zu erledigen. Da sitzt ein Klavierspieler im Brunnen fest und der Hilfsscheriff hat Sorgen mit dem Inhaltsverzeichnis zum Asservatenschrank. Selbst schwerhörige Telegraphisten müssen angemessen behandelt oder der Friede mit den Apachen gefördert werden. Besonders wichtig ist es in Zeiten der Prohibition natürlich, die Destillerie wieder in Gang zu setzen. Zur Lösung solch schwerwiegender Probleme muß Fenimore fleißig Objekte für das Inventar suchen und anwenden oder seine Eloquenz unter Beweis stellen. Um beispielsweise in den Saloon zu dürfen, ist einige Überredungskunst vonnöten. Drinnen muß er sogar noch eine Umfrage für »Bandit am Sonntag« durchführen.



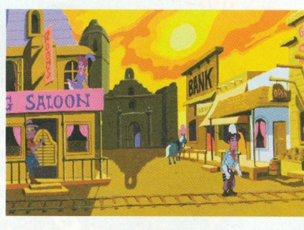


Hier die beiden Übersichtskarten. Auf der unteren sehen Sie Fenimore in der Tretlore herumfahren.

Die Gespräche mit den zahlreichen Charakteren, vom Indianerhäuptling bis zum Pfarrer, laufen nach der Multiple-Choice-Methode ab. Dabei werden die zur Verfügung stehenden Aussagen nicht gleich eingeblendet, sondern durch Buchstabensymbole repräsentiert. Erst beim Berühren dieser Symbole, erscheint der zugehörige Satz, der dann auf Mausklick in deutscher Sprachausgabe ertönt. Optional erfolgt auch Textausgabe. Der mehrmalige Besuch von Orten und Charakteren ist unumgänglich, da gelegentlich neue Gesprächspunkte hinzukommen. Auf eine Anzeige des Spielfortschrittes in Punkten, Prozenten oder über ein akustisches Signal wurde verzichtet, so daß sich der Abenteurer über sein Fortkommen nur seinen Teil denken kann. Da relativ bald sehr viele Handlungsplätze zur Auswahl stehen, hetzt man trotz Karte manchmal etwas ziellos zwischen den vielen einzelnen Stationen umher, nur um kleine veränderte Details zu registrieren, obwohl man im Groben bereits weiß, was zu tun ist. Manche Hinweise durch bestimmte Charaktere sind dafür recht eindeutig. Mit einiger Erfahrung (und dem nötigen Glück des Tüchtigen) geht es wenigstens in kleinen Schritten immer weiter. Für einige Puzzlelösungen müssen im Inventar Gegenstände verbunden werden. Es sind allerdings nur fünf Objekte gleichzeitig sichtbar, und es muß häufig gescrollt werden. Sie können jederzeit und beliebig oft speichern. Zwischendurch laufen Animationssequenzen ab, auf die der Spieler keinen Einfluß hat. **(ms)**

MONIKA STOSCHEK ★★★★

Die Suche nach den goldenen Schädeln gehört zu den erfreulichen Neulingen im Genre. Die Comicgrafiken sind sauber und die Trickfilmanimationen witzig. Hervorzuheben ist zudem die wirklich gute deutsche Sprachausgabe, die mit ihrem harten, aber herzlichen Ton einige biedere Konkurrenzprodukte locker in die Tasche steckt. Da mag verzeihlich sein, daß oft sehr viel geredet wird. Auch die passende Sounduntermalung wie heulender Wüstenwind unterstützt die liebenswert klischeereiche Atmosphäre. Was die Puzzles anlangt, ist weitgehend solide Kost geboten. Revolutionäre Neuheiten fehlen zwar, dafür geht es ziemlich fair zu. Manchmal wird aber Logisches verweigert. Absolut nervig ist es, wenn der Held vor einer Aktion erstmal eine komplette Ehrenrunde am Bildschirm dreht, nur um die gewünschte Handlung anschließend mit einer schnoddrigen Bemerkung als unlogisch zu diffamieren (wie etwa eine Kerze oder Zigarre am Indianerfeuer zu entzünden). So etwas verärgert, da mag er in seinen Cowboystiefeln noch so liebenswert daherstapfen. Außerdem hätte ich mir ein anderes Inventar mit mehr sichtbaren Fächern gewünscht, weil es erstens komfortabler und zweitens übersichtlicher ist. So gerät ein nicht im Blickfeld befindliches Objekt für einen möglichen Einsatz allzu schnell mal in Vergessenheit. Wer an jeder der begrüßenswert vielen Orte allen Charakteren auch sämtliche Gegenstände zeigen will, dem wird so ein Inventar vollends zur Qual. Insgesamt ist das Skull-Trio aber doch noch vier Sterne wert.



Mit den Ladies vom Saloon ist Flirt angesagt.

3 SKULLS OF THE TOLTECS

Hersteller:	Warner Interactive	Hardware:	❶②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS, Windows 95	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★ JÖRG: ★★★ MICHAEL: ★★★ ROLAND: ★★★

MONIKA STOSCHEK: 

Jetzt gibt es das einzige und ultimative

NEU!

Magazin für die PlayStation von Sony –

NEU!

exklusiv mit Spiele-Demo-CD-ROM!

NEU!

Testen Sie die nächsten drei Ausgaben

NEU!

und sparen Sie dabei 50%.

NEU!



Die PlayStation von Sony ist die ultimative Spiele-Engine im Konsolen-Markt. Und das offizielle PlayStation Magazin ist die ultimative Zeitschrift dafür: Objektive Spiele-Tests, Zubehör-Beratung, Previews, Trends – nur in diesem Magazin finden Sie alles, was es zur PlayStation zu sagen gibt. Doch das ist noch nicht alles, denn das PlayStation Magazin hat die exklusive Lizenz für die CD-ROM: Jeden Monat packen wir hier gemeinsam mit Sony aktuelle Spieledemos drauf, die Sie so nirgendwo anders sehen können! Damit Sie das jetzt ganz live und selbst erleben können, machen wir Ihnen ein ultimatives Angebot: 3x PlayStation Magazin für nur 20,-DM!

Bitte ausgefüllten Coupon an DMV-Verlag, PlayStation Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schicken oder unter 089 - 202 40 215 faxen!

3x PlayStation Magazin mit CD-ROM – 50% günstiger!

❑ **Schicken Sie mir die nächsten drei Ausgaben des PlayStation Magazins!** Sollten Sie eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus - mit über 10% Preisvorteil (DM 11.50 pro Ausgabe statt DM 12.80) für DM 138.-/12 Ausgaben. Auslandspreise auf Anfrage. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Bitte keine Vorauszahlung. Rechnung abwarten!

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, 1. Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutsche Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, PlayStation Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

CPP 60

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, PlayStation Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Flippersimulation für Einsteiger und Fortgeschrittene

3D ULTRA PINBALL: CREEP NIGHT

Sierra gibt sich erneut die Kugel: Der Seriengigant scheint im vergangenen Jahr mit »3D Ultra Pinball« auf den Geschmack gekommen zu sein und produzierte einen gruseligen Nachfolger.

Das zweite Flipperspiel der 3D-Serie, »3 D Ultra Pinball: Creep Night«, unterscheidet sich thematisch gewaltig vom Vorgänger. Nun schwirren nicht mehr Raumgleiter über die Tische, sondern Geister. Sie bugsieren die Kugel durch finstere Gewölbe statt High-Tech-Anlagen. Bis zu vier Pinball-Wizards können an drei direkt anwählbaren Tableaus und einem Bonus-Tisch ihr Können zeigen. Die Tastaturbelegung ist wie gehabt modifizierbar, auch mit der Maus können Sie per Rechts-/Linksklick flippern. Wenn Sie die Anzahl der Bälle (drei oder fünf) eingestellt haben, müssen Sie sich entscheiden, welchen der Flipper Sie spielen wollen. Außerdem gibt es einen Spielmodus, in dem die Tische miteinander verbunden sind. Wem eine Maschine nicht genügt, kann einfach zwischen den Tischen wechseln, indem er die hierzu nötigen Herausforderungen erfolgreich meistert. Wer an jedem Tisch alle fünf Challenges mindestens einmal schafft, gelangt an den Bonus-Tisch.

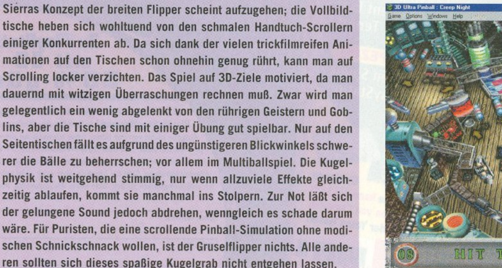
Alle Tables gehorchen dem Motto: »Warum denn in die Länge scrollen, wenn das Breite liegt so nah?« Folglich wird nicht gescrollt, sondern Sie haben einen Haupttisch mit seinen zwei seitlich plazierten Nebentischen stets komplett vor sich.

Multiballspiel am »Castle«-Flipper, soeben ist der starre Turm in ein feuriges Maul gemorpht.



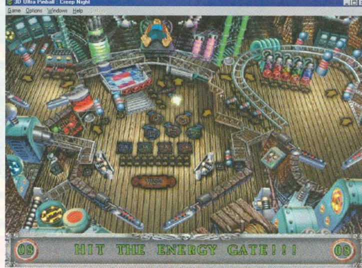
Im »Dungeon« wimmelt es von Skeletten, deren Knochen Sie mit der Kugel durcheinanderwirbeln sollen.

Stilecht düster gehalten ist die Grafik am »Dungeon«-Flipper. Alles was im Verließ Rang und Namen hat, ist auch an diesem Tisch vertreten. Diverse Goblin-Mäuler wollen getroffen werden, die Bumper sind Kessel voller brodelnder Zaubertänke, und die Rampen bestehen aus knarrenden Holzplanken. Eine der witzigsten Aufgaben ist es, die auftauchende Skelettgruppe im wahrsten Sinne des Wortes mit der Kugel in ihre Bestandteile zu zerlegen. Eine Besonderheit bei den sieben dornenbesetzten Schlägern ist, daß zwei davon unmittelbar aneinander gereiht liegen und sie somit noch ein wenig schwerer zu bedienen sind.

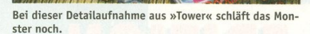


MONIKA STOSCHEK ★★★★

Sierras Konzept der breiten Flipper scheint aufzugehen; die Vollbildtische heben sich wohltuend von den schmalen Handtuch-Scrollern einiger Konkurrenten ab. Da sich dank der vielen trickfilmreifen Animationen auf den Tischen schon ohnehin genug rührt, kann man auf Scrolling locker verzichten. Das Spiel auf 3D-Ziele motiviert, da man dauernd mit witzigen Überraschungen rechnen muß. Zwar wird man gelegentlich ein wenig abgelenkt von den rührigen Geistern und Goblins, aber die Tische sind mit einiger Übung gut spielbar. Nur auf den Seitentischen fällt es aufgrund des ungünstigeren Blickwinkels schwerer die Bälle zu beherrschen; vor allem im Multiballspiel. Die Kugelphysik ist weitgehend stimmig, nur wenn allzuviele Effekte gleichzeitig ablaufen, kommt sie manchmal ins Stolpern. Zur Not läßt sich der gelungene Sound jedoch abdrehen, wenngleich es schade darum wäre. Für Puristen, die eine scrollende Pinball-Simulation ohne modischen Schnickschnack wollen, ist der Gruselflipper nichts. Alle anderen sollten sich dieses spaßige Kugelgrab nicht entgehen lassen.



Im Turm-Labor geschehen mit dem Aussehen der Kugel seltsame Dinge.

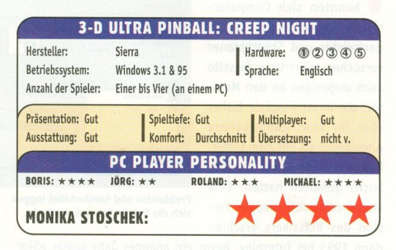


Bei dieser Detailaufnahme aus »Tower« schläft das Monster noch.

Ein großer Burghof in der Mitte und ein Friedhof auf dem rechten Miniflipper sind der Blickfang beim »Castle«-Tisch. Hier ist Kugeldiebstahl nicht ausgeschlossen, da gelegentlich ein »Wraith« frech herumschwebt und versucht, Ihnen die Kugel zu entwenden. Hier sind zahlreiche Schilde, Totenköpfe und Schwerter als Ziele zu treffen. Als animierte Ziele torkeln bei einer Challenge drei Zombies über den Screen. Aufgrund des knapp bemessenen Zeitlimits müssen Sie schnell handeln, um diese zu treffen. Aus einem starren Turm wird unversehens ein feuriger Schlund, der darauf wartet, mit der Kugel gefüttert zu werden. Dieser Tisch ist nicht leicht zu beherrschen. Deswegen freut man sich, wenn unerwartet zum Leben erwachende Steinhände Ihren Ball einmal vom Seitenaus bewahren, indem sie ihn zurückstoßen.

An die Werkstatt von Dr. Frankenstein erinnert »The Tower«, wenngleich es hier um einiges übersichtlicher zugeht, als man erwarten würde. Am Tischkopf ruht das Monster auf einer Liege. Es ist umgeben von massenhaft seltsamen Apparaturen, die summen und surren. Ihre Ventile, Hebel und Räder stellen die Ziele dar, die Sie anvisieren müssen, um einen der Modi zu starten. Außer den von »Castle« bekannten drei Zombies warten hier Dynamos darauf, mittels Treffer aufgeladen zu werden. Außerdem hetzen Sie einen sporadisch auftauchenden grünen Goblin mit der Kugel. Wenn Sie ihn erwischen, gewinnen Sie zusätzliche Jagdzeit und Punkte. Sie können auch das Monster erwecken, wenn Sie sämtliche anderen Modi erfolgreich absolviert haben.

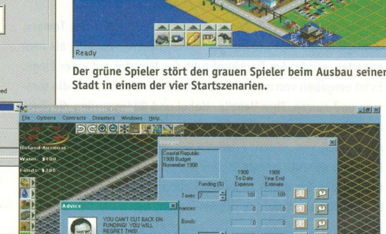
Gruselmusik und knarzend-quietschende Soundeffekte ertönen an allen Tischen. Hämische Sprachausgabe läßt Sie erschaudern, wenn der letzte Ball verloren ist. Auf Wunsch ist die akustische Untermalung abschaltbar. Wer Flippern im Fenster satt hat, stellt auf den Vollbildmodus um. Erspielte Highscores dürfen Sie speichern, wobei sogar die Anzahl der Kugeln mit denen gespielt wurde, festgehalten wird. Etwaige Fragen lassen sich mit Hilfe des beigefügten On-Line-Handbuchs schnell beantworten. Alle Flipper sind hier mit Detailaufnahmen zum Anklicken ausführlich erklärt. Generelle Tips und Literaturhinweise runden die zahlreichen Infos für ambitionierte Wizards ab. **(ms)**



Strategiespiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

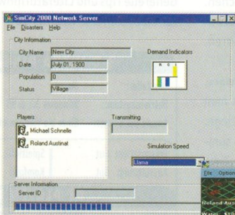
SIM CITY 2000 NETWORK EDITION

In der inzwischen fünften Reinkarnation des Strategieklassikers »Sim City« können sich bis zu vier wackere Städtebauer gleichzeitig ans Werk machen. Vervierfacht sich damit auch der Spielspaß?



Der grüne Spieler stört den grauen Spieler beim Ausbau seiner Stadt in einem der vier Startszenarien.

Vor nunmehr sieben Jahre konnten sich Computerspieler zum ersten Mal als Bürgermeister und Städteplaner versuchen. »Sim City« fesselte auch diejenigen an den Monitor, die Strategiespiele bisher eher für eine staubtrockene Angelegenheit mit dem Unterhaltungsfaktor eines Telefonbuchs gehalten hatten. Eine multimedial aufgepeppte Version des Klassikers erschien dann 1993 bei Interplay, bevor ein knappes Jahr später »Sim City 2000« mit einem Schwung neuer Ideen herauskam. Neben einer isometrischen 3D-Ansicht, dank SVGA-Grafik erstaunlich detailliert und übersichtlich, sorgten Wasserleitungen, U-Bahnen und Attraktionen wie Zoos für lang anhaltenden Spielspaß. Anfang dieses Jahres gab dann die »Sim City 2000 CD-Collection« zum ersten Mal auch Windows-Benutzern den Schlüssel zur Planierraupe. Bei allen vier Varianten konnte jedoch immer nur ein einzelner Spieler ans Werk gehen – das gemeinsame Errichten einer Stadt blieb ein Wunschtraum. Mit der »Sim City 2000 Network Edition« verspricht Hersteller Maxis Abhilfe.



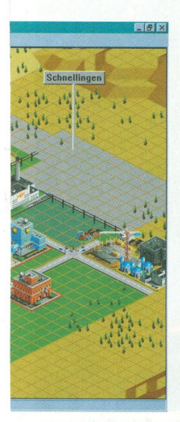
Problemlos und komfortabel loggen sich die Spieler ins Netzwerk ein.

Spielerisch hat sich nichts geändert. Sie müssen möglichst viele Bewohner, Sims genannt, in einer prosperierenden Stadt ansiedeln. Dabei müssen Sie auf die richtige Mischung von Wohngebieten, Handels- und Industriezonen achten. Auch die Infrastruktur darf nicht zu kurz kommen – ohne Straßen fahren keine Autos, und wenn weder Strom- noch Wasserversorgung intakt sind, läßt sich kein Sim diesseits der Stadtgrenze blicken. Nach und nach melden sich dann die Bewohner bei Ihnen zu Wort: Eine Polizeiwache würde gegen die ständigen Einbrüche helfen, ein Krankenhaus für eine höhere Lebenserwartung sorgen. Schul- und Universitätsgebäude locken Familien mit Kindern an, und ein Besuch im Zoo, ein Spaziergang im Park oder ein Bummel durch den Yachthafen hebt die Moral der Bevölkerung und die Lebensqualität der Stadt. Darüber hinaus will der jährliche Haushalt von Ihnen abgesegnet werden. Steuern, Unterhaltskosten für Verkehrswege, Bildung und Polizei oder Kampagnen für Stadtverschönerungen und Umweltschutz sind nur einige der Punkte, die Sie im Griff haben müssen. Schon bald erleben Sie, in welcher Zwickmühle Ihre Stadtverwaltung oft steht: Eine S-Bahn zur Entlastung der Straßen und für bessere Luft kostet eine Menge

Ihr Verkehrsberater beschwert sich bei den kleinsten Budgetkürzungen.

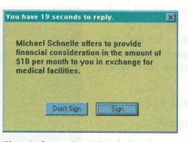
MICHAEL SCHNELLE ★★★

Eines vorweg: Ich hole auch heute noch immer wieder mal das alte Sim City 2000 aus der Mottenkiste. Deshalb war die Erwartungshaltung an die Netzwerkversion entsprechend hoch. Leider sind mir dabei 3die Interaktionsmöglichkeiten zu eingeschränkt. So lassen sich zwar Finanz- oder Stromlieferabkommen schließen, aber gemeinsame Bauvorhaben sind nicht durchführbar. Weiterhin wären Auktionen oder zumindest Verhandlungen über gleichzeitig begehrte Grundstücke wünschenswert gewesen. Statt dessen verteilt der Rechner beim gleichzeitigen Anwählen eines Grundstücks durch mehrere Spieler diese völlig willkürlich. Ansonsten ist der Spieler den größten Teil der Zeit damit beschäftigt, vor sich allein hinzuwerkeln, ohne auf den Rest der Welt zu achten. Schlecht ist die Network Edition deshalb nicht, nur wird das Multiplayer-Potential leider nicht ausgeschöpft.



Geld. Drehen Sie deswegen an der Steuerschraube, kann es passieren, daß am Tage der Fertigstellung kein Sim mehr im entsprechenden Stadtteil wohnt und Sie mit einer Investitionsruine dastehen. Nicht vermeiden lassen sich Katastrophen wie Erdbeben, Überschwemmungen und Feuersbrünste, die oft ganze Stadtteile dem Erdboden gleichmachen.

Bevor Sie in der Netzwerkvariante die ersten Gebäude errichten können, müssen erst die entsprechenden Grundstücke gekauft werden. Jeder Mitspieler kann nur auf »seinen« Parzellen bauen, eine gemeinsame Flächennutzung gibt es nicht. Leider können die Gebiete nicht untereinander verschoben werden, sondern gehen unter Verlust aller darauf errichteter Gebäude zurück an die »Bank«. Erst dann stehen sie für andere Spieler bereit. Die Sims stört das wenig – sie fahren mit den Autos auch über die Stadtteilgrenzen hinweg. Nicht so andere Fahrzeuge: Schiffe tuckern zum Beispiel einen Fluß halb hinauf, um nach einer Wende wieder im Heimathafen zu ankern – warum auch den des Mitspielers anlaufen? Die Spieler können untereinander Verträge abschließen. Verlangen Ihre Sims beispielsweise nach Polizeischutz, dann können Sie diesen gegen eine monatliche Zahlung von einem Mitspieler erkaufen – günstiger als die Errichtung einer eigenen Polizeidienststelle. Auf diese Weise können Sie diverse Abkommen à la »Strom gegen Krankenhausnutzung« eingehen und sich mit Hilfe einer Chat-Funktion mit den Mitspielern beraten.

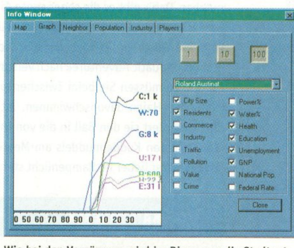


Eine Anfrage des Mitspielers – jetzt ist eine rasche Entscheidung gefragt.



Per Chat-Fenster können Sie sich mit den Mitspielern verständigen.

Die Steuerung wurde verschlimmbessert. Die Symbolleisten nehmen weniger Platz in Anspruch, dafür müssen Sie sich für Statistiken, die früher auf Mausklick abrufbar waren, durch einige Menüs hangeln. Eine Auflösungsstufe fehlt, pikanterweise die mit der stärksten Vergrößerung, welche gerade bei dichter Bebauung für Durchblick sorgt. Statt zehn Katastrophen bietet die Netzwerkedition nur derer vier, statt 15 Startszenarien mit bereits erbauten Städten gibt es nur vier naturbelassene Mehrspielerkarten. Städte aus den Vorgängerspielen können mühelos importiert werden, 42 Städte sowie das Urban Renewal Kit zum Erstellen eigener Landschaften sind, wie schon bei der CD-Collection, mit auf der CD. Die zwölf Katastrophenstädte der letzten Ausgabe fehlen, dafür gibt es ein Tutorial und eine Sammlung von Mauszeigern und Hintergrundbildern für den Windows-95-Desktop. Die Mitspieler können sich entweder per Modem, TCP/IP- oder IPX-Netzwerk oder das Internet zusammenschließen, dabei hängt die Spielgeschwindigkeit stark von der Übertragungsrate des Modems ab. **(ra)**

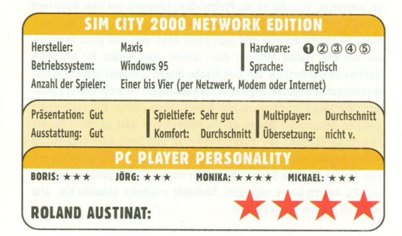


Wie bei den Vorgängern wird im Diagramm die Stadtentwicklung dargestellt.

ROLAND AUSTINAT ★★★★

Ja, es ist Sim City 2000 und macht mir allein deswegen schon einen Heidenspaß. Nein, die Mehrspieler-Optionen überzeugen mich ins keinster Weise. Beispiel Nummer Eins: Ich stehe kurz vor dem Bankrott und würde meinen See- und Flughafen gerne an meinen Kollegen vermieten. Das geht leider nicht, ich kann mir von ihm bestenfalls einen Scheck zur vorübergehenden Kostendeckung ausstellen lassen. Beispiel Nummer Zwei: Ich möchte eine U-Bahn-Verbindung nach Schnellingen bauen, damit die Bewohner von Rolandshausen dort den Zoo besuchen können. Tunnel gebaut, doch die Station in Schnellingen kann ich nicht errichten. Klar, das Land gehört Mick. Der kann die Station aber auch nicht bauen, sondern muß erst die Parzelle verkaufen, dann muß ich sie kaufen und kann schließlich die Station darauf plazieren. An einen gemeinsamen Linienbetrieb von zwei Städten wollen wir gar nicht erst denken.

Auch wenn das Häuslebauen von Haus aus eigentlich nicht für mehrere Mitspieler ausgelegt ist, hätte eine etwas durchdachtere Version durchaus ihren Reiz gehabt. Legen Sie auf eine Netzwerkfähigkeit keinen Wert, dann sind Sie mit der »Sim City 2000 CD-Collection« (Test in PC Player 3/96) besser beraten, da diese noch ein paar Szenarien mehr enthält.



SIM CITY 2000 NETWORK EDITION

Hersteller:	Maxis	Hardware:	❶②③④⑤
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Vier (per Netzwerk, Modem oder Internet)		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Sehr gut	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Gut	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★ JÖRG: ★★★ MONIKA: ★★★★ MICHAEL: ★★★

ROLAND AUSTINAT: ★★★★

Flippersimulation für Einsteiger und Fortgeschrittene

ABSOLUTE PINBALL

Ohne die Jungs von 21st Century wäre das Angebot für Pinball-Wizards um Einiges ärmer. Die fleißigen Flipperkonstrukteure haben erneut vier Tische für Kugeljongleure gedeckt.



Für das Multiballspiel wird die Ansicht um 90 Grad gedreht und in der höchsten Auflösung gezeigt, damit Sie den kompletten Tisch sehen.

Sollen PC-Flipper nun scrollen oder nicht? Diese Frage umschifft 21st Century, indem das neueste Flipperquartett in fünf verschiedenen Grafikmodi spielbar ist, die vom quergestellten Komplett-Tisch bis zum Scroller alle Varianten ermöglicht. Ein Optionsmenü für Ballanzahl und Steuerung fehlt. Letztere entspricht dem Standard: flippern mit den Shifttasten; tilten und starten mit Space und Return. An allen Tischen können bis zu acht Wizards mit sechs Kugeln antreten. Überall gibt es drei Schläger und Zwischenspiele im Punktefeld. So absolut wie der Name, so absolut unterschiedlich sind auch die Themen, die aufs Tableau gebracht wurden.

Bei »Desert Run« schicken Sie die Kugel über teils transparente Autobahnrampen. Zwischendurch müssen Sie mit der Kugel an der Zapfsäule tanken oder im Rondell beschleunigen. Da der einzelne der drei schmalen Schläger kaum sichtbar ist, ist er nur schwer nutzbar. Dafür gibt es die sogenannte Airbag-Rescue, die den Ball wiederbringt, sollte er sich mal allzu früh verabschieden.

Wem die Wüste zu heiß ist, der darf sich in kalte Fluten stürzen und bei »Aquatic Adventure« nach versunkenen Schätzen tauchen. Ab und zu müssen Sie beim Zwischenspiel im Dot-Feld beispielsweise den Haien davonschwimmen. Ist die Piratenkanone geladen, befördert sie den Ball in die von Ihnen bestimmte Richtung. Trotz leichten Kuddelmuddels am Meeresboden ist der Tisch gut spielbar. Wer lieber im Rampenlicht steht als abzutauchen, jagt in »The Dream Factory« nach Ruhm. Am Kopf des Tisches thront die begehrte Oskar-Trophäe. Dieser Tisch ist sehr zugänglich und abwechslungsreich gestaltet. Die Kugel wird von einem Blitzlichtgewitter begrüßt, wenn sie eingangs die Bumper trifft. Dann schicken Sie diese auf Bankette und starten diverse Aufführungen, indem Sie die entsprechenden Rampen und Ziele treffen. Sind drei Bälle in der Ballfalle, startet das Multiballspiel. Dabei wird automatisch auf einen anderen Grafikmodus umgeschaltet, der nur minimal scrollt.



»The Dream Factory« ist der am liebevollsten ausgestattete Tisch, mit den witzigsten Spielen im Punktefeld.



Bei »Desert-Run« finden Sie die meisten Rampen.

Sportliche Pinballer dürfen sich auf ein Baseball-Match am »Balls 'n Bats«-Tisch einlassen, vorausgesetzt Sie fürchten nicht den dicken, grimmigen Batter der den Tisch beherrscht. Der dritte Schläger sitzt hier gut sichtbar linker Hand. Rampenläufe entsprechen stilgerecht Homeruns und bringen je nach Häufigkeit sogar den Jackpot. Warum zum Spielstart allerdings das israelische Hava Nagila erklingt, bleibt unklar. **(ms)**

MONIKA STOSCHEK ★★★

Briten gelten gemeinhin als konservativ, und die Flipperproduzenten von 21st Century machen da keine Ausnahme. Zugegeben: Solide ist es meistens, was da so an Pinball-Simulationen auf den Kontinent herüberschwappt. Warum sie aber fast immer eine derart ähnliche Machart haben müssen und sich nicht auch mal was ganz Originelles auf die Tische verirren darf, bleibt wohl selbst für Sherlock Holmes unergründlich. Die vier Tische bieten allesamt biedere Hausmannskost. Die Plazierung des dritten Schlägers ist nicht immer glücklich, die Musik erinnert an alte Amiga-Demo-Zeiten. Die (allerdings sattsam bekannten) Spiele im Punktefeld sind nett geraten. Da die Flipper weitgehend fair ausgefallen sind und über eine ordentliche Kugelphysik verfügen, gebe ich (vom Nostalgiebonus mal abgesehen), drei Sterne für gute Spielbarkeit. Wer noch kein Flipperspiel für seinen PC besitzt kann zugreifen, Sammler werden's ohnehin tun, alle anderen sollten Probespielen.

ABSOLUTE PINBALL

Hersteller:	21st Century	Hardware:	①②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Acht (nacheinander an einem PC)		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Schlecht	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★ JÖRG: ★★ MICHAEL: ★★ ROLAND: ★★

MONIKA STOSCHEK: 



Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell
Tel.: (0 81 42) 5 96 40 · Fax: 5 46 54
E-Mail: 100255.1073@compuserve.com
BESTELLANNAHME: MO.–DO. 9⁰⁰–18⁰⁰, FR. 9⁰⁰–17⁰⁰

Laden in KASSEL
Fünffensterstraße 9
Mo.–Fr. 10⁰⁰–18⁰⁰, Sa. 10⁰⁰–14⁰⁰ Uhr

Laden in AUGSBURG
Karolinenstraße/Ecke Karlstraße
Mo.–Fr. 9⁰⁰–13⁰⁰ + 13³⁰–18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰–12⁰⁰ Uhr

ODIN
Hauptstraße 5
A-3161 St. Veit/Gölsen

Versand in Österreich
Tel.: 0 27 63/20 47 · Fax 0 27 63/20 31
Mo. – Fr. 9.00–17.00 Uhr
Umrechnungsmodus: DM : öS = DM x 8

PC/IBM-Disketten

Titel	Preis
DELTA -V- 3,5'	15,90
MEPHISTO ADVANTAGE (2300 ELO-PUNKTE) K.DT.	59,90
MEPHISTO GIDEON KOMPL. DT.	39,90
MEPHISTO PC SCHACHSCHULE KOMPL. DT.	39,90
SIM TOWER KOMPL. DEUTSCH	29,90
TOY STORY SCREENSAVER (BUENA VISTA) 3,5"	49,90

CD-ROM-GAMES

Titel	Preis
3 SKULLS OF THE TOLTECS KOMPL. DT. ✻	**79,90**
3 D ULTRA PINBALL & MAUSMATTE	**29,90**
7TH GUEST	19,90
11TH HOUR KOMPL. DT.	59,90
ABUSE KOMPL. DT.	65,90
ACES OF THE DEEP & MAUSMATTE	39,90
ACES OVER EUROPE CLASSIC - SIERRA -	14,95
ACROSS THE RHINE KOMPL. DT.	**29,90**
AFTER LIVE - LUCAS ARTS - ENGL. VERS	69,90
AH 64 D LONGBOW KOMPL. DT. (ORIGIN)	85,90
AIR BUCKS DT.ANLEITUNG	29,90
AKTE PANDORA KOMPL. DEUTSCH ✻	**75,90**
ALBION INCL. LÖSUNGSHEFT KOMPL. DT.	39,90
ALIEN INCIDENT DT. ANLEITUNG	**49,90**
AL UNSER JR. ARCADE RACER/WIN 95 KP. DT.	19,90
ALONE IN THE DARK TRILOGY 1-3 KOMPL. DT.	69,90
AMERICAN ARCADE KOMPL. DEUTSCH	79,90
ANCIENT EMPIRES KOMPL. DEUTSCH	69,90
ANGEL DEVOID DT. ANLEITUNG	24,90
ANVIL OF DAWN KOMPL. DT.	79,90
ARMORED FIST KOMPL. DT.	35,90
ASCENDANCY KOMPL. DEUTSCH	54,90
ASTERIX - DIE GROSSE REISE - KOMPL.DT.	69,90
ATARI 2600 ACTION PACK VOL II	24,90
ATF US (ORIGIN) KOMPL. DEUTSCH	89,90
AWARD WINNERS GOLD COLLECTION	29,90
AZRAELS TEAR KOMPL. DEUTSCH	**69,90**
BAD DAYS ON THE MIDWAY DT. ANLEITUNG	79,90
BAD MOJO DT. ANLEITUNG	79,90
BACKGAMMON & BRIDGE DELUXE (WIN 95) D.A.	29,90
BAKU BAKU ANIMAL DT. ANLEITUNG	**49,90**
BAPHOMETS FLUCH KOMPL. DT. ✻	79,90
BARYON DT. ANLEITUNG	59,90
BASEBALL PRO 96 SEASON –SIERRA–	**69,90**
BATMAN FOREVER DT. ANLEITUNG	**29,90**
BATTLEDROME KOMPL. DEUTSCH	29,90
BATTLEGROUND: ARDENNES (EMPIRE)	69,90
BATTLEGROUND: WATERLOO	69,90
BATTLEGROUND: GETTYSBURG (EMPIRE)	69,90
BATTLEISLE 2 INKL. SCEBNRY ERBE TITAN K.D.	29,90
BATTLEISLE 3 INCL.. LÖSUNGSBUCH K.D.	79,90
BATTLERACE DT. ANLEITUNG	65,90
BATTLES IN TIME (QQP)	69,90
BETRAYAL AT KRONDOR DT. ANLEITUNG	29,90
BIING! KOMPL. DT.	59,90
BIOFORGE CLASSICS KOMPL. DEUTSCH	29,90
BITMAP BROTHERS COLLECTION DT. ANL.	29,90
BLEIFUSS KOMPL. DT.	49,90
BLEIFUSS 2 KOMPL. DEUTSCH ✻	**59,90**
BLOWN AWAY KOMPL. DEUTSCH	79,90
BOONG KOMPL. DEUTSCH ✻	**49,90**
BRAINDEAD 13	19,90
BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK KOMPL. DT.	59,90
BUNDESLIGA MANAGER PRO KOMPL. DT.	**24,90**
BURIED IN TIME JOURNEYMAN 2 KOMPL. DT.	24,90
BURNING STEEL 4 DEUTSCHE ANLEITUNG	39,90
CAESAR I DT. ANLEITUNG	29,90
CAESAR 2 KOMPL. DEUTSCH	**49,90**
CARIBBEAN DISASTER KOMPL. DEUTSCH	39,90
CARRIER STRIKE FORCE & DAWN PATROL K.D.	35,90
CAVELAND DT. ANLEITUNG	**59,90**
CHAOS OVERLORD KOMPL. DT.✻	69,90
CHESSMASTER 4000 TURBO	29,90
CHESSMASTER 5000 WIN95	69,90
CHEWY, ESCAPE FROM F5 INCL. LÖSUNG K. DT.	39,90
CHRONICLES OF THE SWORD KOMPL. DT.	69,90
CIVILIZATION II ENGL. VERSION	69,90
CIVILIZATION II KOMPL. DEUTSCH INC. LÖSUNG	89,90
CIVIL WAR KOMPL. DEUTSCH	59,90
CIVNET KOMPL. DEUTSCH -MICROPROSE-	39,90
CLANDESTINY KOMPL. DEUTSCH ✻	**69,90**
CLIF DANGER DT. ANLEITUNG	**49,90**
COMBAT CLASSICS 3: INKL. GUNSHIP 2000/ HISTORY LINE & CAMPAIGN	29,90
COMANCHE INKL. MISSION 1 & 2 KOMPL.DT.	39,90
COMMAND: ACES OF THE DEEP & MAUSMATTE	39,90
COMMAND & CONQUER 2: ALARMSTUFE ROT KOMPL. DEUTSCH ✻	**89,90**
COMMAND & CONQUER K.D. INCL. LÖSUNGS	89,90
COMMAND & CONQUER MISSIONS/SCENERYS	29,90
COMMAND & CONQUER MISSION ENGL. VERS.	29,90
COMMODORE C64 ACTION PACK	19,90
CONQUEROR AD 1086 KOMPL. DT.	79,90
CONQUEST OF THE NEW WORLD KOMPL. DT.	65,90
CREATURE SHOCK DT. ANLEITUNG	24,90
CRUSADE (GREENWOOD) KOMPL. DEUTSCH	39,90
CRUSADER – NO REGRET – KOMPL. DT. ✻	65,90
CYBERIA	29,90
CYBERIA 2 KOMPL. DEUTSCH	69,90
CYBERJUDAS DT. ANLEITUNG	75,90
CYBERMAGE –DARKLIGHT AWAKENING– K. DT.	**29,90**
CYBERSPEED DT.ANL.	19,90
CYBERSTROM KOMPL. DEUTSCH	79,90
DAEDALUS ENCOUNTER KOMPL. DT.	29,90
DAGGERFALL KOMPL. DEUTSCH ✻	**69,90**
DAS AMT KOMPL. DT.	45,90
DAVIS CUP TENNIS DT. ANLEITUNG	**69,90**
DAY OF TENTACLE -M. MANISION II- KOMPL. DT.	35,90
DEADLINE DT. ANLEITUNG	45,90
DEADLOCK KOMPL. DEUTSCH ✻	**79,90**
DER PLANER & EXTRA LEVELS KOMPL. DT.	19,90
DER PRODUZENT KOMPL DEUTSCH	**69,90**
DER REEDER KOMPL. DT.	24,90
DESCENT DT. ANL.	29,90
DESCENT - LEVELS OF THE WORLD -	29,90
DESCENT 2 DT. ANL.	69,90
DESERT STRIKE & JUNGLE STRIKE	24,90
DESTRUCTION DERBY DT. ANL.	85,90
DIABOLO KOMPLETT DEUTSCH ✻	**79,90**
DIE FUGGER 2 INCL. LÖSUNG KOMPL. DEUTSCH	**79,90**
DIE HARD TRILOGY DT. ANLEITUNG ✻	75,90
DIE TOTAL VERRÜCKTE RALLYE KOMPL. DT.	**29,90**
DISCWORLD KOMPL. DT.	69,90
DISCWORLD 2 –MISSING PRESUMED– DT.ANL. ✻	**74,90**
DOWN IN THE DUMPS OMPL. DEUTSCH ✻	**75,90**
DRUIDENZIRKEL KOMPL. DT.	49,90
DSA: DIE SCHICKSALSKLINGE KOMPL. DT.	29,90
DASII: STERNENSCHWEIF KOMPL. SEUTSCH	29,90
DOGZ - SCREENSAVER -	29,90
DUNE II - BATTLE OF ARAKIS - KOMPL. DT.	29,90
DUNGEON KEEPER DOS/WIN95 KOMPL. DT ✻	85,90
DUNGEON MASTER 2 + LÖSUNG KOMPL. DT.	35,90
EARTH WORM JIM 1 + 2 KOMPL. DT.	69,90
EARTH WORM JIM -ACTIVISION- WIN 95 K.D.	59,90
EARTHSIEGE I KOMPL. DEUTSCH	29,90
EARTH SIEGE 2 KOMPL. DEUTSCH	79,90
EISHOCKEY MANAGER KOMPL. DEUTSCH	**24,90**

CD-ROM-GAMES

Titel	Preis
ELISABETH I INCL. LÖSUNG KOMPL. DEUTSCH	89,90
ENTOMORPH	29,90
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE	29,90
F 1 MANAGER 96 KOMPL. DT. (SW2000)	69,90
F 117 A NIGHTHAWK DT. ANLEITUNG	19,90
FANTASY GENERAL - SSI - KOMPL. DEUTSCH	65,90
FAST ATTACK KOMPL. DT.	65,90
FIFA SOCCER 96 KOMPL. DT.	49,90
FIELDS OF GLORY (POWERPLUS)	**19,90**
FIREFIGHT DT. ANLEITUNG (DOS/WIN95)	65,90
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN KOMPL. DT.	39,90
FLIGHT COMPILATION INCL. WINGS OF GLORY, 1942 PACIFIC AIR WAR, F-14 FLEETDEFENDER	29,90
FLIGHT UNLIMITED KOMPL. DT.	54,90
FLUGSIMULATOR 5,1 KOMPL. DEUTSCH	99,90
FLUGSIMULATOR 5,1 SCENERY EUROPE 1 (BAO)	59,90
FLUGSIMULATOR 5.1 SCENERY HONK KONG	**39,90**
FLIGHT SCENERY & OBJECT DESIGNER D.A.	69,90
FLUGS, SCENERY PACK HAWAI/JAPAN/KARIBIK	69,90
FLIGHT ADVENTURES I (APOLLO) DT. ANL.	65,90
FLIGHTSIMULATOR SCENERY MADRID	49,90
TOWER-FLUGLOTSENSIMULATION-/WIN 95 D.A.	89,90
BAO-FLIGHT SHOP FÜR FS. 5,1 DT. ANL.	79,90
FORMULA ONE GRAND PRIX (POWERPLUS)	**19,90**
FORMULA 1 GRAND PRIX 2 KOMPL. DT.	**89,90**
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 ENGL.VERSION	69,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 (DV) INCL. THRUSTMASTER FORMULA T2-LENKRAD	299,90
FRANKENSTEIN KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
FREDDY PHARKAS DT. ANL.	19,90
FRITZ 4 (WIN) - CHESSBASE - K.D.	129,90
GABRIEL KNIGHT KOMPL. DEUTSCH	29,90
GABRIEL KNIGHT 2 K. DT. INCL. LÖSUNGSBUCH	85,90
GENE MACHINE KOMPL. DEUTSCH ✻	**65,90**
GENE WARS KOMPL. DEUTSCH ✻	**79,90**
GOBLIINS 1 & 2 (SIERRA ORIGINALS) K.D.	29,90
GOBLIINS 3	29,90
GOLDEN GATE KILLER KOMPL. DEUTSCH	**69,90**
GREG NORMAN ULTIMATE CHALLENGE GOLF D.A.	**49,90**
GREMLIN COLLECTION INCL. NIGEL MANSELL ZOOL I, LOTUS TURBO 3, PREMIER MANAGER	14,90
HANSE DE LUXE KOMPL. DEUTSCH	34,90
HARDBALL 4	39,90
HARDLINE KOMPL. DEUTSCH	59,90
HARPOON II DELUXE MULTIMEDIA EDITION	49,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC KOMPL. DEUTSCH	59,90
HEXEN DT. ANL.	39,90
HEXEN: DEATH KINGS OF THE DARK (MISSION)	39,90
HIND KOMPL. DEUTSCH	**75,90**
HI-OCTANE & WING COMMANDER 2	39,90
HISTORY LINE 1914 - 1918 CLASSIC KOMPL. DT.	19,90
HOEHLENWELT SAGA KOMPL. DEUTSCH	**24,90**
HUMANS 3 - EVOLUTION - DT. ANLEITUNG	29,90
HUGO 2 KOMPL. DEUTSCH	39,90
HUGO III ALLE NEUEN LEVELS KOMPL. DT.	59,90
HUGO SCREENSAVER	35,90
HUGO 4 KOMPL. DEUTSCH ✻	**69,90**
I HAVE NO MOUTH, BUT I MUST SCREAM DT. A.	**39,90**
iM1 A2 ABRAMS PANZER KOMPL. DEUTSCH ✻	**89,90**
INCA I KOMPL. DEUTSCH	29,90
INCA 2 KOMPL. DEUTSCH SIERRA ORIGINALS ✻	**24,90**
INDIANA JONES 4 FATE OF ATLANTIS - KOMPL. DT.	35,90
INDY CAR RACING (PAPYRUS)	24,90
INDY CAR RACING II	**49,90**
INFERNO	19,90
INTERNATIONAL MOTO X DT. ANL.✻	79,90
ISHAR TRILOGY DT. ANLEITUNG	24,90
JAGGED ALLIANCE + LÖSUNG KOMPL. DT.	39,90
JOHN MADDEN FOOTBALL 96 DT. ANL.✻	89,90
JORDAN IN FLIGHT CLASSIC	**29,90**
JOURNEYMAN PROJECT TURBO	24,90
JURASSIC PARK	24,90
KAISER DE LUXE KOMPL. DT.	65,90
KARMA (NAVIGO) -FLUCH DER 12 HOEHLEN- K.D.	69,90
KICK OFF 1996 (VIRGIN) WIN 95 DT. ANLEITUNG	39,90
KINGS QUEST COLLECTION 1-6	45,90
KINGS QUEST 7 + LÖSUNG KOMPL. DT.	34,90
KLICK N PLAY KOMPL. DEUTSCH	29,90
KNIGHT OF XENTAR KOMPL. DT.	29,90
KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL. DEUTSCH	**24,90**
KYRANDIA 2 - HAND OF FATE- DT. ANLEITUNG	34,90
KYRANDIA 3 -MALCOMS REVENGE- KOMPL. DT.	24,90
LANDS OF LORE DT. ANL.	34,90
LANDS OF LORE 2 KOMPL. DEUTSCH ✻	**89,90**
LAST DYNASTY KOMPL. DT.	35,90
LEISURE SUIT LARRY 1 - 6 COLLECTION	29,90
LEMMINGS BUNDLE (300 LEVELS) DT. ANL.	39,90
LEMMINGS 3 –A N W. OF LEMMINGS- D.A.	29,90
LIGHTHOUSE KOMPL. DEUTSCH	**79,90**
LINKS 386 COGSHILL DUBBS DREAD	49,90
LITIL DIVIL	19,90
LITTLE BIG ADVENTURE CLASSICS KOMPL. DT.	29,90
LOST EDEN KOMPL. DEUTSCH	**24,90**
LOST IN TIME 1 & 2 KOMPL. DEUTSCH (SIERRA)	29,90
LUCAS ARTS TOB ADVENTURE INK. INDY 4 / - DAY O. TENTACLE / MONKEY ISLANDS II	59,90
MAGIC OF ENDORIA KOMPL. DEUTSCH	24,90
MAGIC THE GATHERING ✻	69,90
MADE IN GERMANY COLL. INCL. ANSTOSS, STERNENSCHWEIF, BATTLEISLE 2 KPL. DT.	39,90
MAD TV 2 KOMPL. DEUTSCH ✻	85,90
M.A.G.! KOMPL. DT.	79,90
MAGIC CARPET II KOMPL. DEUTSCH	29,90
MARTINI RACING (BLEIFUSS) DT. ANL.	29,90
MASTER OF ORION 2 ✻	69,90
MECHWARRIOR II INCL. EXPANSION KOMPL. DT.	85,90
MEGA PACK 5 (KOCH MEDIA) DT. ANL.	79,90
MEGA RACE 2 DT. ANLEITUNG	59,90
MEPHISTO GENIUS 2,0 DT.HANDB.	39,90
MEPHISTO SCHACHLEHRER KOMPL. DT.	59,90
MICROCOSM	19,90
MONKEY ISLANDS I KOMPL. DEUTSCH	29,90
MONKEY ISLANDS II KOMPL. DT.	39,90
MONOPOLY (WESTWOOD) KOMPL. DT.	59,90
MONTY PYTHON – QUEST FOR HOLY GRAIL –	69,90
MONTY PYTHON COMPL. WASTE OF TIME	29,90
MORTIMER (WIN95) – LUCAS ARTS –	65,90
MUPPETS INSIDE DT. ANLEITUNG ✻	**65,90**
MYST KOMPL. DEUTSCH	59,90
NASCAR RACING DT. HANDBUCH	29,90
NASCAR TRACK PACK	29,90
NAVY STRIKE	**29,90**
NBA LIVE 96 DT. ANL.	85,90
NBA JAM TOURNAMENT EDITION DT. ANL.	**29,90**
NEED FOR SPEED KOMPL. DEUTSCH	**49,90**
NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION DT. HANDB.	79,90
NHL ICEHOCKEY 94 DT. ANLEITUNG	**9,90**
NHL ICEHOCKEY 96 DT. HANB.	75,90
NOCTROPOLIS KOMPL. DT.	**9,90**
NORMALITY INC. KOMPL. DT.	75,90
NORTH & SOUTH	19,90
OLYMPIC GAMES DT. ANLEITUNG	65,90
OLYMPIC GOLD DT. ANLEITUNG (BMG)	59,90
OLYMPIC SOCCER DT. ANLEITUNG	65,90
ONSIDE SOCCER DT. ANLEITUNG	59,90
ORGANIC ART SCREENSAVER DT. ANLEITUNG	59,90

CD-ROM-GAMES

Titel	Preis
ORIONBURGER DT. ANLEITUNG ✻	69,90
OUTPOST 1.5 KOMPL. DEUTSCH	29,90
PANZERGENERAL 2 DT. ANLEITUNG	**39,90**
PATRIZIER KOMPL. DEUTSCH	34,90
PC GAMES CHEAT	29,90
PBA BOWLING (WIN95)	55,90
PERFECT PINBALL DT. ANL.	24,90
PERFECT RACING (RALLYE & CYCLEMANIA) D.A.	29,90
PGA TOUR GOLF 94 DT. ANLEITUNG	**9,90**
PGA TOUR GOLF 486 & FIFA INT. SOCCER	39,90
PINBALL 3 D VCR (21ST. CENTURY) DT. ANL.	39,90
PITFALL -MAYAN ADVENTURE- (WIN 95) K.DT.	79,90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DEUTSCH	**24,90**
PLANER 2 KOMPL. DEUTSCH ✻	85,90
POCAHONTAS -INTERAKTIVES FILMBUCH- K.DT.	**69,90**
POLE POSITION F1 KOMPL. DT.	89,90
POLICE QUEST COLLECTION	79,90
POLICE QUEST S.W.A.T. DT. ANL.	79,90
POLICE QUEST 4 KOMPL DEUTSCH	24,90
POOL CHAMPION	69,90
POPULOUS II & POWERMONGER (CLASSIC) D. A.	29,90
POWERPLAY HOCKEY DT. ANLEITUNG	59,90
PRIMAL RAGE DT. ANLEITUNG	24,90
PRINT ARTISTS (DRUCKSTUDIO V. SIERRA) K.D.	39,90
PRIVATEER - CLASSIC - DT. ANLEITUNG	29,90
PRIVATEER 2 -THE DARKENING- KOMPL. DT. ✻	**85,90**
PRISONER OF ICE KOMPL. DT. + LÖSUNGSB.	34,90
PRO PINBALL - THE WEB - DT. ANL.	69,90
PSYCHIC DETECTIVE DT. ANLEITUNG	49,90
PSYCHO PINBALL	39,90
QUEST FOR GLORY COLLECTION 1 - 4	65,90
RADIX DT. ANLEITUNG	54,90
RAN SOCCER KOMPL. DT.	79,90
RAN TRAINER 1 KOMPL. DT.	24,90
RAN TRAINER 2 KOMPL. DT.	79,90
RAYMAN DT. ANLEITUNG	69,90
REBEL ASSAULT KP.DT./DT. UNTERTITEL	39,90
REBEL ASSAULT II KOMPL. DT.	85,90
RETURN FIRE KOMPL. DEUTSCH	**69,90**
RETURN TO ZORK DT. ANL.	29,90
RIDDLE OF MASTER L KOMPL. ENGL. VERSION	49,90
RIDDLE OF MASTER LU K.D. INCL. LÖSUNGSB.	79,90
RIDDLE OF THE RUNES (TSR SCREENSAVER)/WIN 95	9,90
RIPPER KOMPL. DT.	79,90
RISE 2: THE RESURRECTION KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
ROAD RASH/WIN95 KOMPL. DEUTSCH ✻	**79,90**
RÜSSELSHEIM KOMPL. DEUTSCH	29,90
S-ZONE (800 STADTE FÜR SIM CITY 2000!!)	29,90
SAFECRACKER DT. ANLEITUNG ✻	79,90
SAGA OF ACES COLLECTION & MAUSMATTE	39,90
SAM & MAX HIT THE ROAD -LUCAS ARTS- K.D.	29,90
SCHATTEN ÜBER RIVA DSA 3 KOMPL. DT. ✻	**39,90**
SCHLEICHFAHRT KOMPL. DEUTSCH ✻	79,90
SCHLÜMPFE: TELETRANPORTIERSCHLUMPF K.D.	69,90
SEALTEAM	29,90
SEAWOLF SSN 21	24,90
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE	24,90
SEELENTURM KOMPL. DEUTSCH	**19,90**
SHADOW OF THE COMET KOMPL. DEUTSCH	29,90
SHADOW OF THE SERPENT RIDERS	69,90
SHANGHAI GREATEST MOMENTS KOMPL. DT.	29,90
SHANNARA KOMPL. DEUTSCH	75,90
SHATTERED STEEL DT. ANLEITUNG ✻	**69,90**
SHELLSHOCK DT. ANLEITUNG	59,90
SHIVERS & MAUSMATTE	29,90
SIEDLER CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	29,90
SIEDLER 2 KOMPL. DT. INCL. LÖSUNGSB.	**69,90**
SILENT HUNTER KOMPL. DT.	79,90
SILENT THUNDER KOMPL. DEUTSCH	85,90
SIM CLASSICS 2 INKL. SIM FARM / SIM EARTH / A-TRAIN	49,90
SIMON THE SORCERER I KOMPL. DEUTSCH	35,90
SIMON THE SORCEROR 2 K.D. INCL. LÖS.-BUCH	39,90
SLIPSTREAM 5000 DT. ANLEITUNG	29,90
SONIC CD DT. ANLEITUNG	**59,90**
SPACE BUCKS DT. ANLEITUNG	69,90
SPACE HULK & SYSTEMSHOCK	39,90
SPACE HULK 2 -VENGEANCE OF BLOOD ANGELS-	85,90
SPACE MARINES KOMPL. DEUTSCH	24,90
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	39,90
SPACE QUEST 6 INCL. LÖSUNGSBUCH K. DT.	39,90
SPEED HASTE DT. ANLEITUNG	59,90
SPEED RAGE DT. ANLEITUNG	69,90
SPYCRAFT: THE GREAT GAME	85,90
STARCONTROL 3 ✻	79,90
STAR RANGERS KOMPL. DEUTSCH	19,90
STAR TREK: DEEP SPACE NINE HARBRINGER	69,90
STAR TREK: TNG EPISODE GUIDE ✻	75,90
STAR TREK: KLINGON	69,90
STAR TREK 25TH, ANNIV./SPRACHAUSGABE	24,90
STAR TREK JUDEMENT RIGHTS ENHANCED	49,90
STAR TREK -JUDGEMENT RITES- (WHITE LABEL)	29,90
STAR-TREK: WARRIOR SET OMIPEDIA, KLIN-LEXI	69,90
STARFIGHTER 3000 DT. ANLEITUNG	79,90
STARWARS COLLECTION INCL. REBEL ASSAULT. X-WING & STARWARS SCREENSAVER K.DT.	59,90
STEEL PANTHERS - DT. ANLEITUNG SSI -	29,90
STONEKEEP KOMPL. DT. -INTERPLAY-	**39,90**
STROM KOMPL. DT. ✻	79,90
STRIKE COMMANDER -CLASSICS-	29,90
SU 27 FLANKER INCL. MAUSMATTE	29,90
SUPERSTREETFIGHTER 2 TURBO DT. ANL.	29,90
SYNDICATE PLUS (CLASSIC) DT. ANL.	29,90
SYNDICATE WARS – DOS/WIN95 KOMPL. DT. ✻	**79,90**
SYSTEM SHOCK KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
T.F.X. & INFERNO KOMPL. DEUTSCH	35,90
TAILCHASER DT. ANLEITUNG	54,90
TALISMANN KOMPL. DEUTSCH	29,90
TERRA NOVA - STRIKE FORCE CENTAURI DT. ANL.	79,90
T.F.X. EF2000 EURO FIGHTER KOMPL. DT.	79,90
THE DIG KOMPL. DEUTSCH INCL. LÖSUNGSB.	79,90
THE HIVE WIN/95	29,90
THE RAVEN PROJECT INCL. MAUSMATTE	29,90
THINK "X" DT. ANL.	49,90
TIE FIGHTER ENHANCED KOMPL. DEUTSCH	79,90
TIME COMMANDO KOMPL. DEUTSCH	**75,90**
TIME GATE: KNIGHTS CHASE KOMPL. DT.	49,90
T-MEK KOMPL. DT.	69,90
TNN FISHING 96 DT. ANLEITUNG	69,90
TIME PARADOX DT. ANLEITUNG ✻	**69,90**
TOM & JERRY KOMPL. DT.	55,90
TOMB RAIDER KOMPL. DEUTSCH ✻	**69,90**
TOONSTRUCK KOMPL. DEUTSCH ✻	**69,90**
TORINS PASSAGE & MAUSMATTE	39,90
TOSHINDEN KOMPL. DEUTSCH	69,90
TOY STORY -INTERAKTIVES FILMBUCH- K. DT.	**69,90**

CD-ROM-GAMES

Titel	Preis
TRACERS KOMPL. DEUTSCH	**59,90**
TUNELAND	19,90
TURRICAN 2 DT. ANLEITUNG	29,90
TV SPORTS BASKETBALL + 5 GAMES DT. ANL.	14,90
ULTIMA VII COMPILATION DT. ANLEITUNG	29,90
ULTIMA VII - THE PAGAN - CLASSIC	39,90
ULTIMA UNDERWORLD I & II (CLASSIC)	29,90
ULTIMATE MIX KOMPL. DEUTSCH	**69,90**
ULTRA PACK VOL I (KOCH MEDIA) DT. ANL.	79,90
ULTRA PACK 2 (KOCH MEDIA) KOMPL. DT.	**79,90**
UNDER A KILLING MOON DT. ANLEITUNG	**29,90**
UNNECESSARY ROUGHNESS 96 DT. ANL.	59,90
URBAN RUNNER (LOST IN TOWN) KOMPL. DT.	69,90
US NAVY FIGHTER CLASSIC	29,90
VICTORY -STRATEGIESPIEL- DT. ANLEITUNG	**29,90**
VIKING CONQUEST KOMPL. DEUTSCH ✻	65,90
VIRTUAL CORPORATION DT. ANLEITUNG	45,90
VIRTUA FIGHTER (WIN 95) DT. ANLEITUNG	69,90
VIRTUAL KARTS DT. ANLEITUNG	29,90
VIRTUAL POOL	**29,90**
VIRTUAL SNOOKER DT. ANL.	79,90
VOLLGAS KOMPL. DT.	54,90
WACKY WHEELS	24,90
WAR AT SEA COLLECTION (QQP)	59,90
WARCRAFT 2 EXPANSION CD KOMPL. DT.	24,90
WARCRAFT II: NEUE LEVELS & ADD-ONS	19,80
WARCRAFT II INCL. LÖSUNGSBUCH K.D.	75,90
WARHAMMER SHADOW OF HORNET RAT K.D.	69,90
WARRIORS DT. ANLEITUNG	24,90
WEREWOLF VS COMANCHE KOMPL. DT.	79,90
WETLANDS - TAKE A DEEP BREATH -	54,90
WESTWOOD COLLECTION INKL. LANDS OF LORE/ -KYRANDIA 1 & 2 / DUNE 2 DT. VERSION	89,90
WHITE LINES COLL: INDY CAR RACING, SUPER-KARTS, GRAND PRIX I DEUTSCHE ANLEITUNG	**59,90**
WIN SKAT KOMPL. DEUTSCH	39,90
WING ARMADA DT. ANL.	**9,90**
WING COMMANER 2 - CLASSIC	29,90
WING COMMANDER 3 KOMPL. DT. CLASSIC	39,90
WING COMMANDER IV INCL. LÖSUNGSBUCH	**85,90**
WIZARDY 7 GOLD WINDOWS	79,90
WOODRUFF & SCHNIBBLE OF . . KOMPL. DT. ✻	**24,90**
WOLFPACK KOMPL. DEUTSCH	24,90
WORMS KOMPL. DEUTSCH	65,90
WORMS REINFORCEMENTS DATA KOMPL. DT.	35,90
WWF- WRESTLEMANIA: ARCADE GAME DT. ANL.	**29,90**
X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM DT. ANL. ✻	**79,90**
X WING COLLECTORS KOMPL. DT.	45,90
"Z" (BITMAP BROTHERS) KOMPL. DEUTSCH	**74,90**
ZORK: NEMESIS INCL. LÖSUNGSBUCH KPL. DT.	85,90

CD-ROM-MULTIMEDIA

Titel	Preis
BACKPACKER: WELTREISEINFOTAINMENT K. DT.	**59,90**
BAYERN MUENCHEN KAL. 95-97 & SCREENSAVER	**9,90**
BEATCLUB 1968	**14,95**
BEATCLUB 1970	**14,95**
BERTELSMANN UNILEX 1996 KOMPL. DT.	89,90
BROCKHAUS MULTIMEDIA DIGIT. LEXICON A–Z	79,90
CINEMANIA MS 96 / WIN95 -ONLY-	59,90
CLINT EASTWOOD	59,90
D-ATLAS, 14.000 ORTE IN DEUTSCHLAND	39,90
D-INFO I	14,90
D-INFO 3.0	**35,90**
D-JURE, DEUTSCHE GESETZESTEXTE	39,90
D-HOTEL HOTELFÜHRER DEUTSCHLAND	**39,90**
D-MARK, KONTOVERWALTUNG	24,90
D-MAIL, NACHRICHTENVERSAND	24,90
D-STEUER, (TAXMAN)	39,90
EVOCATION KOMPL. DT. (NAVIGO)	75,90
FORMEL 1 (KOCH MEDIA) KOMPL. DT.	39,90
HAWKING: EINE KURZE GESCHICHTE DER ZEIT K.D.	79,90
KELLERS MUSIK KATALOG 1996	39,90
LEXIKON DES INTERNATIONALEN FILMS	129,90
LE LOUVRE - GEMÄLDE & PALAST - KOMPL. DT.	95,90
MUSIC CENTRAL 96 (MICROSOFT)	99,90
N-TV JAHRESRÜCKBLICK 1995 KOMPL. DT.	54,90
PAMELA ANDERSON SCREENSAVER DT. ANL.	19,90
PEGASUS VOL.: 3,0 KOMPL. DT.	29,90
PEGASUS WINDOWS 95 VOL. 2	29,90
PLAYBOY SCREEN SAVER	59,90
QUEST FOR FAME (AEROSMITH)	89,90
ROCK N ROLL YEARS FIFTYS	**14,95**
STING: "ALL THIS TIME"	69,90
THE QUEST -DIE HERAUSFODERUNG- K. DT.	**24,90**
VERMEER (NAVIGO)	75,90
VISTA PRO WINDOWS VERS. 3 KOMPL. DT.	99,90
VOODOO LOUNGE - ROLLINGS STONES -	49,90
WO IST WALTER? IM ZIRKUS! KOMPL. DEUTSCH	79,90
WORLD CUP CHAMPION 1930 – 1994	**14,95**

PC-Zubehör/Joysticks

Titel	Preis
ALFA TWIN -JOYSTICKUMSCHALTER-	**49,90**
FCS MARK II FLIGHT STICK - THRUSTMASTER -	129,90
FLCS F-16 FLIGHT STICK - THRUSTMASTER -	249,90
FORMULA T2 LENKRAD - THRUSTMASTER -	219,90
GRAND PRIX 1 -THRUSTMASTER LENKRAD- ✻	**169,90**
GRAVIS GRIP PAD SPORT SET INCL. NHL 96	149,90
GRAVIS GRIP PADS (2 STÜCK)	59,90
GRAVIS ANALOG PRO TRANSPARENT	39,90
GRAVIS JOYSTICK ANALOG SCHWARZ	39,90
MS SIDEWINDER 3D PRO JOYSTICK INCL. FURY	79,90
PFCS PRO FLIGHT STICK - TRUSTMASTER -	219,90
RUDDER PEDALS RSC - THRUSTMASTER -	219,90
SOUNDBLASTER 32 PNP DT. HANDBUCH	249,90
THRUSTMASTER WIZARD PINBALL CONTR.	69,90
TQS F-16 WEAPON CONTROL - THRUSTMASTER	239,90
WEAPON CONTROL WCS MARK II	199,90
XL-ACTION JOYSTICK - THRUSTMASTER -	49,90
ACM GAME CARD - THRUSTMASTER -	54,90
LOGITEC WINGMAN EXTREM	99,90
ACTION REPLAY VERSION 4,6 DT. HANDB.	169,00
ELIMINATOR GAME CARD GRAVIS	45,90
FIREBIRD (GRAVIS)	119,90
GRAVIS GAME PAD	39,90
GRAVIS JOYSTICK ANALOG PRO	54,90
PRO PEDALS/CH PRODUCTS	169,90
PRO THROTTLE - CH PRODUCTS	189,90
SCREENBEAT ACTIVBOXEN	39,90
TAIFUN AKTIVBOXEN 120 WATT (PAAR)	69,90
YAMAHA DB-50 XG WAVETABLE DT. HANDB.	239,90
YAMAHA SW-20 PC SOUND EDGE DT. HAND.	259,90
YAMAHA YST-MSX 10 SUB WOOFER DT. HANDB.	199,90

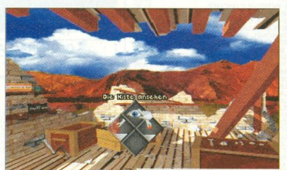
JETZT AUCH SONY PSX GAMES · JETZT AUCH SONY PSX GAMES · JETZT AUCH SONY PSX GAMES · JETZT AUCH SONY PSX GAMES

✻ = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Preishits nur solange Vorrat reicht! – Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,90, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck! Mindestbestellwert DM 30,00; Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei!
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

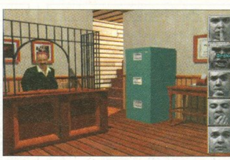
Wiedemann

HALL OF FAME

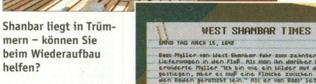
Der drei Jahre alte Adventure-Klassiker »Return to Zork«, in diesen Tagen als Budget-Produkt komplett in Deutsch erhältlich, zeigt vielen interaktiven Filmen von heute, was eine Harke ist.

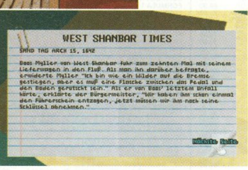


Shanbar liegt in Trümmern – können Sie beim Wiederaufbau helfen?



Bei Gesprächen lohnt es sich, den Personen mit der richtigen Stimmung zu begegnen.





Die Shanbar Times gibt Aufschluß über die mysteriösen Geschehnisse.



Spiele-Test

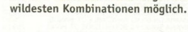
Die Veteranen unter unseren Lesern kennen sie noch, die Zeit, in der Adventures mehr an einen Roman denn an ein buntes Bilderbuch erinnerten. Unweigerlich fällt dann der Name »Zork«, quasi der Urvater aller Adventures, der 1977 an einem Uni-Großrechner Spielegeschichte geschrieben hat. Nach einer Umsetzung für Heimcomputer wie den C64 und auch für den PC erschienen im Laufe der Jahre immer neue Fortsetzungen. Dabei wurden in den neueren Programme wie »Beyond Zork« und »Zork Zero« behutsam Fenster und grafische Elemente eingeführt, um die Abenteuer auch den von LucasArts und Sierras Grafik-Adventures verwöhnten Spielern zu versüßen.

Vor knapp drei Jahren erschien dann »Return to Zork« (RTZ). Dieses Spiel brach auf mehrere Weisen radikal mit den Vorgängern. Die wichtigste Änderung: RTZ ist vollkommen mausgesteuert. Um dennoch eine größtmögliche Bewegungsvielfalt ins Spiel zu bekommen, ändert sich je nach Gegenstand und Umgebung die Anzahl und Belegung der auf Mausklick erscheinenden Bedienungsicons. Bei Ihren Erkundungen können Sie mit zahlreichen Personen reden. Hier geht RTZ ebenfalls neue Wege: Sie können mit Kamera und Rekorder Orte fotografieren und Gespräche aufzeichnen und diese dann im Gespräch zeigen oder abspielen. Außerdem können Sie durch einen Klick auf einer Art Stimmungsbarometer Ihr Gegenüber zu weiteren Auskünften bringen oder verstummen lassen.

RETURN TO ZORK

- **Hersteller:** Bomico/Activision
- **Hardware:** ①②③④⑤
- **Sprache:** Deutsch
- **Getestet in:** PC Player 11/93

Die Story selbst spielt 400 Jahre nach den Ereignissen in den ersten Zork-Episoden. Sie gewinnen einen Trip in das Tal der Schwalben, das sich Ihnen, dort angekommen, jedoch als Tal der Aasgeier präsentiert. Was ist passiert? In der Stadt Shanbar im Herzen des Tals haben sich unerklärliche Dinge ereignet. Der Osten der Stadt ist völlig verschwunden, der Westteil schwer beschädigt. Die letzten Bewohner erzählen Ihnen von einem bevorstehenden Angriff der bösen Magie. Die guten Zauberer, die als einzige die Gefahr wenden könnten, haben sich im Untergrund in die Überreste des »Great Underground Empire« verkrümelt. Dort führen sie einen Vergnügungspark und buddeln nach dem seltenen Element Illumynite. Können Sie die Magier dazu bewegen, noch einmal an die Oberfläche zu kommen und das Unheil abzuwenden? **(ra)**

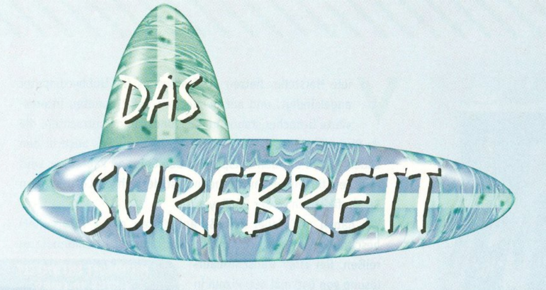


Mit den flexiblen Bedienungsmenüs sind die wildesten Kombinationen möglich.

ROLAND AUSTINAT ★★★★

Selbst nach drei Jahren können mich die Abenteuer in Shanbar noch immer begeistern. Die hochauflösende VGA-Grafik kann zwar mit den heutigen Spielen nicht mehr ganz mithalten, man muß jedoch bedenken, daß RTZ schon drei Jahre auf dem Buckel hat. Dafür sind die Videos, damals noch eine echte Neuheit, auch heute noch sehenswert, von manchen auflösungsbedingten Unschärfen abgesehen. Die orchestralen Musikstücke kommen direkt von der CD, gemischt mit Sprachausgabe und Soundeffekten.

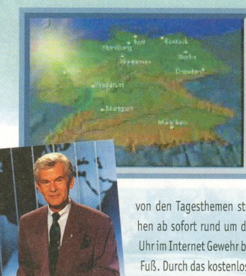
Die nicht ganz einfachen Texte und Sprachausgaben des englischen Originals sind für die Budget-Ausgabe vollständig übersetzt worden. Wenn in einer Grafik noch englische Wörter eingebaut sind, so werden sie vorgelesen oder erscheinen in einer deutschen Übersetzung. Die Synchronsprecher sind brilliant und verkörpern perfekt die skurillen Gestalten. Leider sind die wenigen Texte in Zeitungen oder Menüs zwar nie völlig falsch übersetzt, jedoch wird zum Beispiel das Inventar als »Lager« bezeichnet. Dummerweise fehlt der Neuveröffentlichung die »Encyclopedia Frobozzica«, die im Buchformat der englischen Version beilag und die Hintergründe des Zork-Universums erklärte. Lediglich ein paar im Spiel benötigte Begriffe finden sich im CD-Büchlein.



Nach einer etwas längeren Pause stellen wir Ihnen von dieser Ausgabe an wieder jeden Monat interessante Adressen im Internet vor, die einen Eintrag in Ihre Bookmark-Liste wert sind.

Wieben online

Durfte man Sie zwischen 20 und 20.15 Uhr weder ansprechen noch anrufen, weil zu dieser Zeit die Tagesschau, die Institution unter den deutschen Nachrichtensendungen ausgestrahlt wurde? Die Ausrede zählt leider nicht mehr – das Tagesschauteam um Dagmar Berghoff sowie Sabine Christiansen und Ulrich Wickert



von den Tagesthemen stehen ab sofort rund um die Uhr im Internet Gewehr bei Fuß. Durch das kostenlose »VDO Live«-Plug-In, das mit fast allen Web-Browsern zusammenarbeitet, können die Meldungen so wie im Fernsehen sofort in Bild und Ton angeschaut werden. Ein langes Warten auf Videofilme gibt es nicht. Allerdings ist durch die direkte Übertragung die Bildqualität nicht so gut wie zum Beispiel bei einem QuickTime-Film. Neben den aktuellen Nachrichten vom Vortag wird an einem Archiv von älteren Sendungen gearbeitet, die dann quasi als Nachschlagewerk zur Verfügung stehen sollen. Dazu gibt es eine Sammlung bizarrer Meldungen à la »Ulrich Wickert ohne Ampel über die Place de la Concorde« sowie Informationen über die einzelnen Sprecher, komplett mit Lebenslauf und Autogrammkarte. Wer wissen will, wie teuer eine Sendung ist oder welche Bücher Sabine Christiansen auf eine einsame Insel mitnehmen würde, wird ebenfalls nicht im Stich gelassen.

http://www.tagesschau.de
http://www.tagesthemen.de

Die besten Spiele der Welt ...

... werden jede Woche von begeisterten Computerfans rund um den Globus gewählt. In Jurgen Appelos »Internet Charts« werden unter anderem die besten Vollpreis-, Shareware- oder Videospiele gekürt. Auch Sie können hier Ihre Stimme abgeben. Der Clou: Zu fast allen Spielen gibt es eine Reihe von Hyperlinks, die Sie kreuz und quer durch die Spielewelt schicken. Sie führen bei Shareware-Spielen beispielsweise zu einem FTP-Server. Von diesem läßt sich das Spiel dann direkt herunterladen. Per Link geht es auch auf zahlreiche andere Seiten, die mit Infos und Tips zu den verschiedensten Spielen vollgepackt sind. Mit von der Partie sind Film, Single- und CD-Charts, die ebenfalls wöchentlich erstellt werden.

http://www.xs4all.nl/~jojo/

Kennen Sie Curtis Newton?

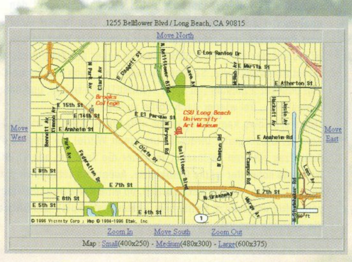
Anfang der 80er Jahre machte eine Zeichentrickserie aus Japan im ZDF Furore. Captain Future und seine Crew waren im ganzen Universum unterwegs, um zahlreichen Schurken und Bösewichtern das Handwerk zu legen. Die Serie basiert auf den Büchern von Edmond Hamilton, die dieser schon in den 40er Jahren geschrieben hat, und erlebte jüngst durch die Veröffentlichung der Musik auf CD einen neuen Popularitätsschub. Wenn Ihnen Namen wie Ezlla Garnie oder Yiek nur noch verschwommen in Erinnerung sind, wird es Zeit für einen Besuch auf einer der zahlreichen Seiten zur Sciece-fiction-Zeichentrickserie. Portraits der Future-Crew und uralte Comics aus Programmzeitschriften lassen das Herz der Fans höher schlagen. Viele Server sind noch im Auf- und Umbau, es kann daher nicht schaden, immer mal wieder vorbei zu schauen.



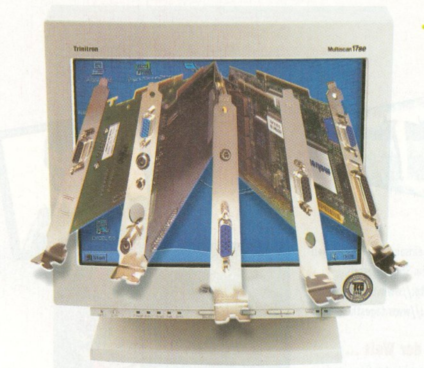
http://www.infodrom.north.de/future/
http://www.uni-karlsruhe.de/~uabh/cf/captain.html
http://sunserver1.rz.uni-duesseldorf.de/~goto/Captain_Future/

Wo bin ich?

Yahoo! bietet mehr als nur eine Sammlung von thematisch geordneten Adressen im Internet. »Yahoo! Headlines« präsentiert ständig aktualisierte Nachrichten der Agentur Reuters aus neun Gebieten wie Politik, Sport, Gesundheit oder Unterhaltung. »Yahoo! Maps« enthält Straßenkarten sämtlicher 52 Staaten der USA. Nach Eingabe einer Straße mit Hausnummer, dem Ort sowie dem Bundesstaat erscheint die entsprechende Karte auf dem Bildschirm, in der Sie sich munter bewegen und umherzoomen können. Wollen Sie beim nächsten Trip nach New York die Straßen besser als die Einheimischen kennen, sollten Sie vorher diese Adresse ansteuern. **(ra)**



http://www.yahoo.com/headlines/
http://www.proximus.com/yahoo/



SCHLECHTE KARTEN

Vergleichstest: 3D-Grafikkarten

Hardware

Inzwischen gibt es sie tatsächlich: echte 3D-Grafikkarten für PC-Hobbyisten, mit denen eine ganz neue Generation an Spielen anrollen soll. Während unseres Tests erlebten wir allerdings eine ernüchternde Überraschung.

Viele Hersteller hatten 3D-Grafikchips für Hobbycomputer angekündigt, und auf der letzten CeBit konnten interessierte Besucher staunend die Wunderdinge betrachten, die da über die Bildschirme flimmerten. Jetzt gibt es auch in den Läden Karten mit den entsprechenden Chips zu kaufen. Es wird also Zeit für einen umfassenden Test der echten Leistung von 3D-Grafikkarten in der PC Player.

Wir haben uns dabei bewußt auf Karten mit 2 MByte RAM beschränkt, um kein allzu großes Loch in das Portemonnaie zu reißen. Bei einer Bildschirmauflösung von 640 mal 480 Pixeln in High-Color (16 Bit) verbleiben in der Karte da theoretisch noch rund 1,4 MByte für die Texturen der Objekte. Das sollte den heutigen Spielen eigentlich genügen. Wir haben sieben Kandidaten in die Mangel genommen: die »3D Xpression« von ATI, die »Stealth 3D 2000« von Diamond, die »Victory 3D« von Elsa, die »Millenium« und die neue »Mystique« von Matrox, die »miroMEDIA 3D« von Miro und die »Fahrenheit Video 3D« von Orchid. Die von uns angewendeten Testverfahren haben wir in dem Kasten »So haben wir getestet« zusammengefaßt.

MICROSOFT ENTWICKELT EIGENE 3D-CHIPS

Nach Mäusen, Tastaturen und Joysticks ist es endlich so weit: Microsoft steigt in das Grafikgeschäft ein. Der erste Chip der Firma läuft unter dem Codenamen »Talisman« und wird 3D-Funktionen besitzen. Laut Aussage von Microsoft soll der Chip sogar Automaten in der Spielhalle in den Schatten stellen. Kommentar von uns dazu: aber nur, wenn die DirectX-Treiber auch per Hardware beschleunigtes 3D unterstützen.

Echtes 3D nur mit DirectX-Treiber: ATI 3D Xpression

Von der Firma ATI bekamen wir zum Testen die »3D Xpression«. Sie ist mit dem neuen hauseigenen »3D Rage«-Chip sowie 2 MByte RAM ausgestattet. Die Karte war unter MS-DOS in der Auflösung 320 mal 200 Pixel nicht sonderlich flott: VIDSPEED meldet rund

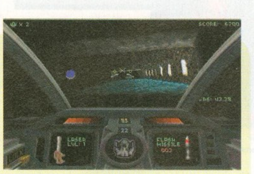
SO HABEN WIR GETESTET

Unser Testcomputer war ein Pentium/133 mit 16 MByte RAM und einer 1,2 GByte-Festplatte. Da MS-DOS-Spiele so schnell nicht aussterben, haben wir uns die Karten auch unter MS-DOS genau angeschaut. Zum Einsatz kamen hier das gute alte VIDSPEED, das den Datendurchsatz in die Grafikkarte mißt. Je schneller die Karte die Daten entgegennimmt, desto flüssiger kann ein Spiel seine Animationen präsentieren. Den 3DBench verwenden wir nicht mehr. Statt dessen kommt der Benchmark CBENCH zum Einsatz, der einen Metallwürfel rotieren läßt und dabei Spiegelungen auf den unebenen Flächen des Würfels berechnet. Das fordert mehr vom Prozessor, und außerdem ist der errechnete Wert genauer als der des veralteten 3DBenchs. Je höher die Zahl, desto schneller ist die Grafikkarte. Schließlich haben wir noch den Frame-Counter von Descent 2 bemüht (im Spiel »FRAMETIME« tippen, und dann noch einmal »R«, um wieder nach vorne zu schauen).

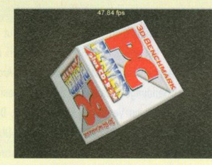
Unter Windows kam unser neuer »PC Player Benchmark No.1« zum Einsatz. Dieser nutzt Direct3D, um einen Würfel mit dem PC-Player-Schriftzug rotieren zu lassen. Je höher die Zahl am oberen Bildrand ist, desto schneller ist die Grafikkarte. Außerdem setzten wir die Demo von Hellbender ein um festzustellen, ob eine Karte Direct3D überhaupt vernünftig unterstützt. Hellbender ist das erste Spiel, das Direct3D für die Grafiken benutzt.



Der CBENCH berechnet einen rotierenden Würfel, und zwar in den Auflösungen von 320 mal 200 und 640 x 480 Pixeln jeweils in 256 Farben.



Als MS-DOS-Testprogramm suchten wir uns »Descent 2« aus.



Unser »PC-Player-Benchmark No.1« mißt unter DirectX die 3D-Power.


Eine 3D-Beschleunigung des Benchmarks gab es bei der »3D Xpression« von ATI nur mit dem DirectX-Treiber.

12000 Byte/ms und der CBENCH-Würfel drehte sich deshalb auch mit gemütlichen 68 Bilder/s. Trotzdem brachte es die Karte mit »Descent 2« auf 40 Bilder/s; ein Wert, der nur geringfügig hinter dem der den Mitbewerbern liegt. Unter Super-VGA in der Auflösung 640 mal 480 Pixel ist sie dagegen wieder recht flott. ATI hat der Karte bereits das VESA-BIOS 2.0 mit auf den Weg gegeben, wofür sich viele Spiele mit erhöhter Ablaufgeschwindigkeit bedanken.

Unter Windows 95 zeigte sich das selbe Bild, wie bei allen anderen Karten: Der mitgelieferte Treiber unterstützt für DirectX kein Hardware-3D. Die Meßwerte des PC-Player-Benchmarks waren deshalb bei vermeintlicher Ausnutzung der Hardware- und in der Softwareemulation exakt gleich. Ein anderes Bild ergab sich, als wir den speziellen ATI-Grafikkarten-Treiber aus dem DirectX-Kit verwendeten. Hier rotierte der Würfel mit 48 Bilder/s deutlich schneller als bei der Konkurrenz. Allerdings war der Geschwindigkeitsgewinn wiederum nicht groß. Die »Hellbender«-Demo wollte trotz der Hardware-Beschleunigung nicht laufen. Ihr fehlten einige dringend benötigte grafische Effekte, die entweder die Karte oder der Treiber nicht zur Verfügung stellen.

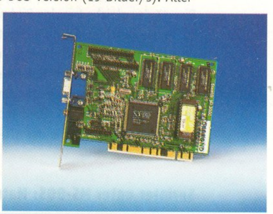


Obwohl die ATI-Karte die einzige Karte im Test war, die mit 2 MByte RAM echte Hardware-Beschleunigung liefert, wollte das Spiel Hellbender diese nicht akzeptieren.

Virge-Spiele im Gepäck: Diamond Stealth 3D 2000

Auf der »Stealth 3D 2000« von Diamond sitzt der »Virge«-Grafikchip von S3, der uns in diesem Test noch öfter unter die Finger kommt. Die Karte können Sie mit einem aufsteckbaren Hardware-MPEG-Modul aufrüsten. Diamond liefert die speziell für den Virge-Chip angepaßten Spiele »Descent 2« und »Destruction Derby« mit. Descent enthält allerdings nur die ersten 16 Level; die Vollversion müssen Sie direkt bei Interplay erwerben.

Unter MS-DOS war die Karte nicht schneller oder langsamer als die anderen Karten, sieht man mal von den beiden Matrox-Rennpferden ab. Mit der speziellen Virge-Version von Descent ermittelten wir ebenfalls die Geschwindigkeit des Bildaufbaus. Hier lieferte das Spiel in der höchsten Detailstufe 17 Bilder/s. Das scheint im ersten Moment etwas langsamer zu sein, als die ganz normaler unbeschleunigte MS-DOS-Version (19 Bilder/s). Allerdings sieht die S3-Version dank der verschiedenen Textur-Effekte auch um Klassen besser aus.


Bei der »Stealth 3D 2000« von Diamond liefen die mitgelieferten DirectX-Treiber überhaupt nicht.

Unter Windows 95 stürzten die mitgelieferten DirectX-Treiber ab. Das passierte nicht nur bei unserem Benchmark, sondern auch bei den Direct3D-Demonstrationsprogrammen aus dem DirectX-Entwicklerkit und der Hellbender-Demo.

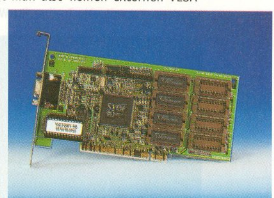
Wer die Karte gekauft hat, sollte sich schleunigst nach Treiber-Updates umsehen. Die speziellen Grafikkartentreiber, die DirectX beiliegen, wollten auch nicht recht Freude bereiten. Diese weigerten sich, die Texturen in das RAM der Grafikkarte zu laden, so daß die Programme ebenfalls nicht liefen.

Für altes und neues Windows: Elsa Victory 3D

Elsa verwendet auf der »Victory 3D« ebenfalls den »Virge«-Chip von S3. Die Karte ist laut unseren Testanforderungen mit 2 MByte RAM bestückt. Sie läßt sich aber als einzige Karte im Test dank der aufgelöteten leeren Sockel auf 4 MByte erweitern. Die dafür notwendigen Chips bekommt man nur bei Elsa. In der Verpackung liegt neben der Treiber-CD noch eine Spiele-CD, die spezielle S3-Versionen von »Battle Race« und »Terminal Velocity« sowie einige Demos enthält. Erfreulicherweise kann man hier das Handbuch auch als solches bezeichnen, und zweitens ist es in deutscher Sprache verfaßt.

Unter MS-DOS macht die Karte genau den gleichen flotten Eindruck, wie die anderen hier getesteten Virge-Karten. Allerdings liegt das VESA-BIOS auf der Karte bereits in Versionsnummer 2.0 vor. Mit der Victory benötigt man also keinen externen VESA-Treiber, um für DOS in den Genuß des schnellen »Linear Frame Buffers« zu kommen.

Elsa ist eine der wenigen Firmen, welche die Windows-3.1-Anwender nicht vergessen hat. Treiber für das alte Windows-System liegen der Karte bei. DirectX bleibt einem damit aber verwehrt, denn das läuft nur unter Windows 95. Bei der Installation der Treiber


Die ansonsten flotte »Victory 3D«-Karte von Elsa unterstützte hardwaremäßig ebenfalls keine 3D-Darstellung. Erst mit 4 MByte RAM und den DirectX-Treibern von Microsoft startete sie unseren Benchmark.

für Windows 95 gelangt gleich noch ein »Driver Guardian« mit auf die Festplatte. Der meldet sich beim Booten des Systems immer dann, wenn ein anderer Grafikkartentreiber als der von Elsa installiert ist. Falls DirectX aufgrund eines unbedachten Mausklicks den Treiber mal löschen sollte, informiert Sie das Programm sofort darüber.

Die von Elsa mitgelieferten Windows-95-Treiber zeigten unter DirectX das gleiche traurige Bild, wie die anderen Karten: keine Hardware-Beschleunigung in Sicht. Die Virge-Treiber von DirectX wollten wiederum die Texturen nicht laden. Allerdings probierten wir hier noch einmal eine Karte mit 4 MByte RAM aus, und siehe da: Der PC-Player-Benchmark lief, und der Würfel rotierte mit satten 60 Bilder/s. Hellbender wollte trotzdem nicht starten, da dem Spiel wie bei der ATI-Karte einige Grafikfunktionen fehlen.

Sprinter unter MS-DOS: Matrox Millenium

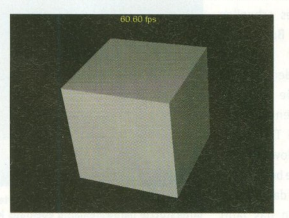


Unter MS-DOS war die »Millenium« von Matrox äußerst schnell. Leider nutzen die mitgelieferten Treiber die 3D-Fähigkeiten der Hardware nicht aus.

Die erste 3D-Grafikkarte mit Texture-Mapping darf in diesem Vergleichstest natürlich auch nicht fehlen: Die »Millenium« von Matrox erhielten wir zwar mit 4 MByte WRAM (spezieller von Matrox eingesetzter RAM-Typ). Für den Test entfernten wir allerdings die Aufsteckplatine, so daß die Karte mit 2 MByte auskommen mußte. Wie bei Diamond kann man die Matrox-Karte mit einem MPEG-Decoderboard nachrüsten.

Unter MS-DOS war die Karte nach wie vor ein Renner und mit der »Mystique« die schnellste Karte im Test. Unter Descent spürte man davon nur wenig, denn das Spiel ist da mit seiner Rechenkraft am Ende. Trotzdem: MS-DOS-Spiele, die Videosequenzen zeigen, rucken mit dieser Karte kaum. Außerdem war auch gleich ein 2.0er VESA-BIOS mit an Bord.

Auch Matrox liefert erfreulicherweise noch Treiber für das alte Windows 3.1 mit. Die Treiber für Windows 95 zeigten unter DirectX die gleichen Symptome, wie alle anderen Grafikkarten: Sowohl bei der angenommenen Hardware-Beschleunigung als auch bei der Softwareemulation der 3D-Grafik zeigte unser Benchmark-Programm identische Werte. Eine Hardware-Beschleunigung war also nicht vorhanden. Der spezielle bei DirectX mitgelieferte Treiber für die Millenium-Karte lief dagegen, unterschlug jedoch dieser die Texturen. Im Fenster rotierte ein grauer Würfel ohne PC-Player-Logo. Auch andere Demos sowie Hellbender zeigten diesen Effekt.



Der bei DirectX mitgelieferte Treiber für die Millenium-Karte stellte keine Texturen dar. Der Würfel rotierte zwar schnell, aber schmucklos.

MS-DOS-Sieger: Matrox Mystique



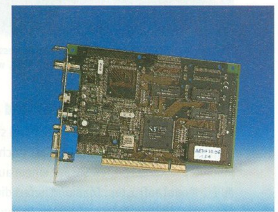
Die brandneue »Mystique«-Karte von Matrox lag in einer Vorabversion zum Test vor.

Die neueste Wunderkarte von Matrox heißt »Mystique«, soll in Sachen 3D-Fähigkeiten ähnlich leistungsfähig wie die »Millenium« sein und obendrein weniger kosten. Die Karte gab es zu Redaktionsschluß allerdings noch nicht zu kaufen. Unser Testprodukt war augenscheinlich zwar schon fertig, bei den Treibern und am Lieferumfang ändert die Firma wohl noch etwas. In unserem Paket war jedenfalls eine Ein-Level-Demo von »Scorched Planet« mit dabei.

Die »schlechte« Nachricht für alle Millenium-Fans: Die Mystique-Karte ist unter MS-DOS noch schneller als das Matrox-Flaggschiff; allerdings nur ein klein wenig. Auch hier nutzte Descent die zusätzliche Geschwindigkeit nicht aus; das Spiel ist mit seiner Rechenkraft am Anschlag angelangt. Für leistungshungrige Spiele hat die Karte aber genügend Reserven. Auch hier gehört das VESA-BIOS in der Version 2.0 zum guten Ton.

Sie ahnen vielleicht schon, wie das Ganze dagegen unter Windows 95 aussah: Der Treiber unterstützte wie bei den anderen hier getesteten Karten hardwaremäßig keine 3D-Funktionen, und bemühte immer die Softwareemulation. Die Meßwerte waren also für die Hardwarebeschleunigung wie für die Softwareemulation immer die selben. Einen von Microsoft mit DirectX ausgelieferten Grafikkartentreiber für die Mystique-Karte gab es noch nicht. Hoffen wir also, daß Matrox bis zur Auslieferung der Mystique einen echten 3D-Treiber für DirectX mit im Kartengepäck hat.

Einfache Bedienung inbegriffen: miroMEDIA 3D



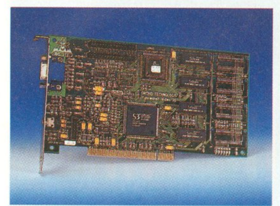
Die »miroMEDIA 3D« von Miro besitzt standardmäßig ein Videoausgang. Auch diese Karte stand uns vorab zur Verfügung.

Auch die Karte »miroMEDIA 3D« von Miro stand uns noch als Vorabversion zur Verfügung. Bestückt war sie wieder mit dem »Virge«-Chip von S3, dem 2 MByte an RAM zur Seite standen. Die Karte besitzt standardmäßig einen Videoausgang, an den Sie zum Beispiel ein

normales Fernsehgerät oder einen Videorekorder anschließen können. Dazu liefert Miro außerdem die recht einfach zu bedienende Multimedia-Software »miroMEDIA«. Die Karte können Sie außerdem mit einem TV-Tunermodul und einer Infrarot-Fernbedienung nachrüsten. Über die miroMEDIA-Software läßt sich der PC dann als integriertes Fernseh-, Radio-, CD- und Videosystem nutzen, echt multimedial.

Die MS-DOS-Leistung der Karte lag nur unbedeutend unter dem, was die Karten von Diamond und Elsa leisten. CBENCH und Descent 2 lieferten die gleichen Werte wie bei den anderen Virge-Karten. Nach den Erfahrungen mit den anderen hier getesteten Karten unterstützte der Windows-95-Treiber fast erwartungsgemäß kein hardwaremäßiges 3D. Unser Benchmark zeigte also immer die gleichen Werte. Der Virge-Treiber von DirectX schluckte dagegen wieder die Texturen nicht. Vor der endgültigen Auslieferung zur CeBit Home sollte sich Miro also unbedingt noch nach einem 3D-Treiber für Windows 95 umsehen, der die Eigenschaften des Virge-Chips auch unterstützt.

Kleine Fehler in der Grafikdarstellung: Orchid Fahrenheit Video 3D



Auch die »Fahrenheit Video 3D« von Orchid besitzt im Lieferumfang keine Windows-95-Treiber, die die 3D-Hardware nutzen. Außerdem gab es Fehler in der Bilddarstellung.

Die letzte der hier getesteten Karten stammt von Orchid, besitzt wiederum den Virge-Chip von S3 und war mit 2 MByte RAM ausgestattet. Auch diese Karte können Sie mit einem speziellen MPEG-Modul von Orchid ausrüsten. Auf der CD liefert Orchid die Spiele »Actua Soccer«, »Terminal Velocity« und »Havoc« mit.

Die Geschwindigkeit unter MS-DOS liegt im gleichen flotten Rahmen, den man von den anderen drei hier getesteten Virge-Karten kennt. Da der Chip auf allen Vieren derselbe ist, dürfte es da auch kaum Unterschiede geben.

Orchid weiß zum Glück noch sehr wohl, daß nicht alle PC-Besitzer sofort auf Windows 95 umrüsten. Treiber für Windows 3.1 liegen der Karte bei. Dafür wurde dem ausharrenden Tester das letzte bißchen Hoffnung auf einen mitgelieferten funktionierenden 3D-Treiber genommen, der den Virge-Chip auch nutzt. Orchid liefert DirectX-Treiber aus, die 3D nur per Software emulieren. Von Hardware-Beschleunigung keine Spur. Noch dazu gab es im 256-Farbenmodus leichte Grafikfehler. Der Virge-Treiber aus der DirectX-Software lud wiederum keine Texturen, so daß auch hier die Hardwareemulation flachfiel.

Bis zum bitteren Ende

Das traurige Fazit dieses Vergleichstest: Keine der von uns unter die Lupe genommenen 3D-Grafikkarten unterstützte eine per Hardware beschleunigte 3D-Darstellung unter DirectX. Das ist um so peinlicher, da die Karten allesamt spezielle 3D-Chips besitzen. Nur leider nutzen diese die mitgelieferten Treiber nicht. Noch peinlicher wurde es allerdings, als wir die gute alte »Winner 1000 Trio« von Elsa (noch ohne den Zusatz »/V«) unter DirectX testeten. Diese Karte hat keine 3D-Hardware, liefert aber 37 Bilder/s im PC-Player-Benchmark. Sie ist also schneller als die Millenium-Karte von Matrox.

Die einzigen beiden Karte, bei dem der Treiber die Hardware nutzt, war die 3D Xpression von ATI und die Victory 3D von Elsa.

AUF DER CD-ROM

... dieser Ausgabe finden Sie im Verzeichnis \PROGRAMM\CBENCH den DOS-Benchmark CBENCH. Der VIDSPEED-Benchmark ist im Verzeichnis \PROGRAMM\VGABENCH. Unser »PC-Player-Benchmark No. 1« befindet sich im Verzeichnis \PROGRAMM\PCPLBNCH. Bevor Sie diesen Benchmark starten, muß unbedingt DirectX-2 installiert sein. Die »Hellbender«-Demo auf dieser CD installiert zum Beispiel die nötigen Dateien. Außerdem können Sie sich in der Magazinabteilung den Test als Video anschauen.

TESTERGEBNISSE

Name Hersteller Preis	Millenium Matrox 750 Mark	Mystique Matrox 430 Mark	miroMEDIA 3D Miro 350 Mark	Fahrenheit Video 3D Orchid 350 Mark
DOS-Tests				
VESA-BIOS	2.0	2.0	1.2	1.2
VIDSPEED				
320 x 200	83167 Byte/ms	82747 Byte/ms	56109 Byte/ms	39766 Byte/ms
640 x 480	81822 Byte/ms	81820 Byte/ms	28285 Byte/ms	19826 Byte/ms
CBENCH				
320 x 200	105 fps	105 fps	103 fps	98 fps
640 x 480	31 fps	31 fps	31 fps	29 fps
Descent 2				
320 x 200	44 fps	44 fps	44 fps	43 fps
640 x 480	19 fps	19 fps	20 fps	18 fps
S3-Variante	—	—	—	—
Windows-Tests				
256 Farben				
Unterstützt 3D	nein	nein	nein	nein
Software-3D	ja	ja	ja	ja
PC-Player-Würfel				
Hardware	33 fps	32 fps	32 fps	39 fps
Software	33 fps	32 fps	32 fps	39 fps
High-Color (65536 Farben)				
Unterstützt 3D	nein	nein	nein	nein
Software-3D	ja	ja	ja	ja
PC-Player-Würfel				
Hardware	28 fps	28 fps	26 fps	37 fps
Software	28 fps	28 fps	26 fps	37 fps

Alle Angaben beziehen sich auf die zum Zeitpunkt des Tests aktuellen, vom Hersteller mitgelieferten Treiber. Die Microsoft-Treiber wurden auch getestet, brachten aber nur bei der ATI-Karte eine sichtbare Verbesserung.

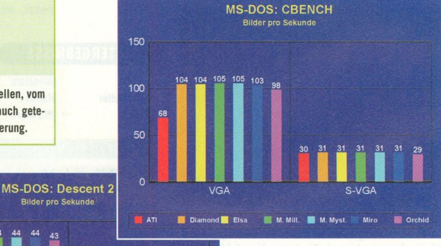
TESTERGEBNISSE

Name	3D Xpression	Stealth 3D 2000	Victory 3D
Hersteller	ATI	Diamond Multimedia	Elsa
Preis	400 Mark	400 Mark	450 Mark
DOS-Tests			
VESA-BIOS	2.0	1.2	2.0
VIDSPEED			
320 x 200	11872 Byte/ms	59578 Byte/ms	58935 Byte/ms
640 x 480	42249 Byte/ms	30113 Byte/ms	29426 Byte/ms
CBENCH			
320 x 200	68 fps	104 fps	104 fps
640 x 480	30 fps	31 fps	31 fps
Descent 2			
320 x 200	40 fps	41 fps	43 fps
640 x 480	18 fps	19 fps	19 fps
S3-Variante	—	17 fps	—
Windows-Tests			
256 Farben			
Unterstützt 3D	nein	nein	nein
Software-3D	ja	ja	ja
PC-Player-Würfel			
Hardware	36 fps	stürzte ab	39 fps
Software	36 fps	stürzte ab	40 fps
High-Color (65536 Farben)			
Unterstützt 3D	nein	nein	nein
Software-3D	ja	ja	ja
PC-Player-Würfel			
Hardware	31 fps	stürzte ab	36 fps
Software	31 fps	stürzte ab	36 fps

Alle Angaben beziehen sich auf die zum Zeitpunkt des Tests aktuellen, vom Hersteller mitgelieferten Treiber. Die Microsoft-Treiber wurden auch getestet, brachten aber nur bei der ATI-Karte eine sichtbare Verbesserung.

BORIS SCHNEIDER

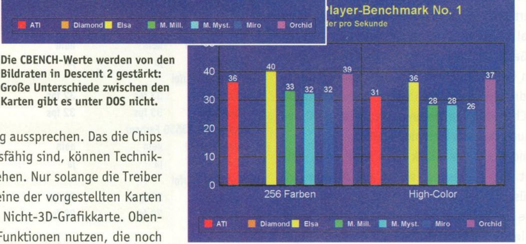
Man mag seinen Augen nicht trauen, wenn man diese Testergebnisse sieht: Keine, wohlbemerkt, keine der 3D-Grafikkarten kann das, was sie im voraus verspricht. Unser Benchmark läßt einen einzigen Würfel rotieren und schon das wird von fast allen Kandidaten in der 2-MByte-Variante verweigert. Bei ATI und der 4-MByte-Elsa wird ein wenig beschleunigt – aber keinesfalls soviel, um die alte Karte etwa rauszuwerfen.
Microsoft und die Grafikkartenhersteller haben uns mit Direct3D einen neuen Standard versprochen. Geliefert haben sie neue Kompatibilitäts-Probleme (Welchen Treiber nehme ich nun? Microsofts oder den des Grafikkartenherstellers?), Ergonomie-Probleme (In vielen Fällen laufen die Virge-Karten nach Direct 3D-Installation nur noch mit 60 Hz) und zu guter Letzt einen gesteigerten Blutdruck: Das erste Direct3D-Spiel, Hellbender, läuft mit keinem einzigen der Testkandidaten. Wer schon eingekauft hat, darf sich also durchaus verschaukelt fühlen. Als Chefredakteur einer Spielezeitschrift, die seit fast einem Jahr das Loblied auf die kommende Grafikkarten-Generation predigt, fühle ich mich jedenfalls ziemlich betrogen. So wird 3D-Hardware auf gar keinen Fall ein Erfolg.



Der CBENCH zeigt auf, daß die Karten unter DOS Kopf an Kopf liegen. Lediglich die ATI-Karte fällt bei 320 mal 200 Pixeln ab, was an der langsamen Datenrate im Videospeicher liegt (siehe VIDSPEED-Wert in der Tabelle).

Allerdings nur dann, wenn man DirectX bei der Installation gewähren und den Treiber von Microsoft installieren läßt. Außerdem muß die Elsa-Karte mit 4 MByte RAM bestückt sein. Da der Treiber von DirectX bei allen Virge-Karten derselbe ist, würden wohl auch die anderen hier getesteten Virge-Karten mit 4 MByte den Benchmark starten. In beiden Fällen weigerte sich das einzige bisher erhältliche Direct3D-Spiel standhaft, im echten hardwarebeschleunigten Modus zu laufen.

Im Moment können wir deshalb für keine Karte eine Kaufempfehlung aussprechen. Das die Chips auf den Karten tatsächlich leistungsfähig sind, können Technikkundige aus den Datenblättern ersehen. Nur solange die Treiber nicht vernünftig arbeiten, bietet keine der vorgestellten Karten Vorteile gegenüber einer normalen Nicht-3D-Grafikkarte. Obendrein dürfen die Spiele keine 3D-Funktionen nutzen, die noch kein Chip unterstützt. Hoffen wir, daß die Hersteller entsprechende Treiber schleunigst nachliefern und wir in einem halben Jahr zu anderen Testergebnissen gelangen. **(hf)**



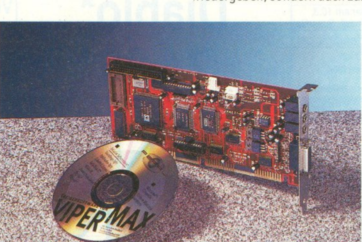
Die CBENCH-Werte werden von den Bildraten in Descent 2 gestärkt: Große Unterschiede zwischen den Karten gibt es unter DOS nicht.

Unter Windows 95 liegen auch die DirectX-Werte der Karten dicht beieinander. Keiner der mitgelieferten Kartentreiber unterstützte die 3D-Darstellung per Hardware. Der Treiber der Diamond-Karte stürzte sogar ab.

ENDLICH KOMPATIBEL

Test: Soundkarte ViperMAX

Eine neue Ultrasound-Karte macht die Runde, die ausnahmsweise mal nicht von Gravis kommt. Die »ViperMAX« ist jetzt endlich hardwaremäßig kompatibel zum Soundblaster und wird von Pearl Agency unter die Leute gebracht.

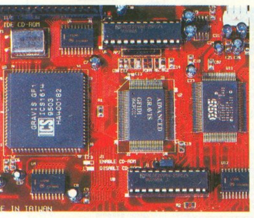


Die »ViperMAX«-Soundkarte ist kompatibel zur »Ultrasound«. Auf der beigelegten CD finden Sie über 300 MByte an Sound-Software.

Die »ViperMAX« glänzt beim Auspacken nicht gerade mit einem bombastischen Lieferumfang. Neben der eigentlichen Karte purzeln noch eine CD sowie ein gelber Zettel mit Anschlußhinweisen aus dem Karton; das war es. Der Notizzettel belehrt den stolzen Käufer allerdings schnell, daß das komplette Handbuch auf der CD enthalten ist.

Die an die Sichtung anschließende Installation geht schnell und ziemlich unkompliziert vonstatten. Nur ein einsamer Jumper muß auf der Karte gesetzt werden, und der aktiviert bei Bedarf lediglich das auf der Karte vorhandene ATAPI-CD-ROM-Interface. Die Treiber-Installation für MS-DOS und Windows passiert dann komplett von Windows aus. Nach circa 10 Minuten ist die Festplatte um 22 MByte an Daten und um einige Einträge in der AUTOEXEC.BAT reicher.

Die gute Nachricht für alle alten Ultrasound-Fans: Der Hickhack mit der Soundblaster-Kompatibilität gehört dank eines zusätzlichen Chips auf der Karte der Vergangenheit an. Dieser »ESS688« genannte Käfer sorgt auf der ViperMAX-Karte für Soundblaster-Pro- (44,1 kHz, 8 Bit, Stereo) und Adlib-Kompatibilität (OPL-3). Außerdem emuliert er das Roland-MPU-401-Interface. Einen Wavetable-Anschluß besitzt die Karte allerdings nicht. MIDI-Daten leitet die Karte unverarbeitet an den kombinierten Joystick/MIDI-Anschluß weiter. Zusätzlich beherrscht die ViperMAX auch einen Soundmodus mit 44,1 kHz, 16 Bit und Stereo. Dabei handelt es sich allerdings um einen Spezialmodus. Dieser ist trotz gleicher Eckdaten nicht kompatibel zum Soundblaster 16 oder zum Microsoft Sound System. Spiele müssen den ESS-Chip also direkt unterstützen, damit Sie in den Genuß des 16-Bit-Sounds kommen. Für Windows-Software gibt es wegen des Treibers keine Probleme.



Dank des »ESS688«-Chips (rechts) ist die Karte auch hardwaremäßig kompatibel zum Soundblaster. Der Hickhack mit den alten Ultrasound-Treibern gehört der Vergangenheit an.

Bisher sind diese Daten jedoch noch nicht der Hit. Aber Gemach: Die Karte verfügt noch über einen zusätzlichen Soundmodus (Ultrasound-Fans wissen, was jetzt kommt). Die ViperMAX kann Samples nicht nur einstimmig im schnöden Soundblaster-Modus wiedergeben, sondern auch zusätzlich 16stimmig in einem erweiterten Modus. Jede dieser Stimmen besitzt wiederum eine Sample-Qualität von 44,1 kHz und 16 Bit. Allerdings muß ein Spiel diese Samples erst in das vorhandene RAM der Soundkarte einlesen. Das ist mit 512 KByte recht knapp bemessen, wobei allerdings ein Sockel für eine Aufrüstung auf 1 MByte vorhanden ist. Die Karte ist mit dieser Eigenschaft voll kompatibel zu den alten Ultrasound-Modellen von Gravis.

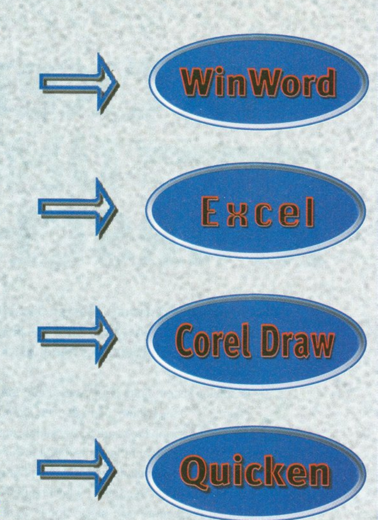
Sie werden sich jetzt vielleicht fragen, warum dieses Brimborium nötig ist, wo doch jedes halbwegs moderne Spiel im Software-Setup eine solche Einstellung für mehrere gleichzeitige Stimmen besitzt. Auch DirectX für Windows 95 verfügt mit »DirectSound« über eine entsprechende Spiele-Schnittstelle. Mit diesen Methoden muß der Prozessor das »Mischen« der Stimmen übernehmen. Das kostet wiederum Rechenkraft, die Ihnen bei anderen Aufgaben dann fehlt. Die ViperMAX entlastet also den Prozessor, damit dieser zum Beispiel schneller Grafiken berechnen kann, sofern eine Software die Karte unterstützt.

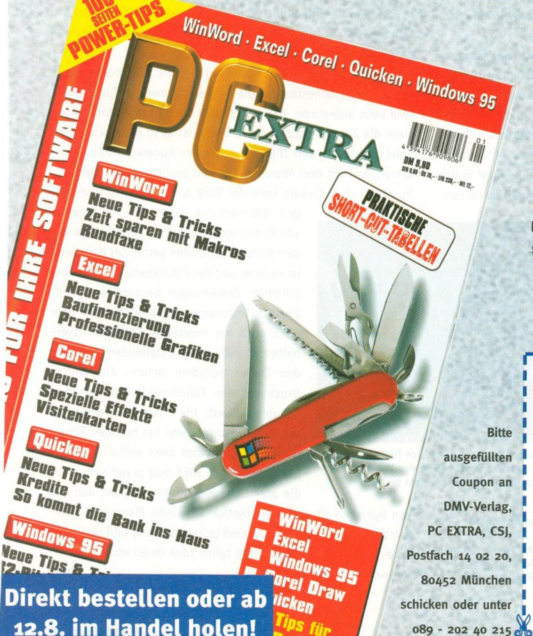
Der Clou bei der Sache ist allerdings nicht nur die eigentliche Soundkarte, sondern die mitgelieferte CD. Die enthält in 300 MByte so ziemlich alles, was das Sound-Tüftler-Herz begehrt. Unter Windows tummeln sich nach der Installation bereits einige Kompositionsprogramme wie »Cakewalk 3.0 Lite«, »PowerChords« und »Mr. Drumstix Lite«, Mixer-Utilities sowie Patch-Programme zum Erzeugen und Verarbeiten von Samples. Die größten Schätze finden sich jedoch auf der CD. Kurzer Ausschnitt aus der Sammlung: Demos von Programmierteams, Spiele, Programmier-Utilities, Sample-Software, WAV-Dateien, MIDI-Dateien, fertige Samples für das Karten-RAM, Patches für Spiele, Testsoftware, komplettes Ultrasound-Entwicklerkit und vieles mehr. Allein das Durchstöbern aller Software würde wohl mehrere Wochen dauern.

Insgesamt arbeitete die Karte während unseres Tests mit fast allen Spielen zusammen. Soundprobleme gab es nur selten, wenn der Ultrasound-Modus zum Einsatz kam (»Descent 2«). Dieses Verhalten schreiben wir dem Spiel und nicht der Karte zu, denn andere Software machte da keine Zicken. Die Karte erhalten Sie über den Versand bei der Pearl Agency GmbH in Buggingen für rund 300 Mark.

(hf)

Wenn Sie aus Ihrer Software alles rausholen wollen, brauchen Sie Extra-Knowhow:





Direkt bestellen oder ab 12.8. im Handel holen!

Die aktuellen Versionen von WinWord, Excel, Corel Draw, Quicken und Windows 95 sind heute so leistungsstark, daß Sie entweder Profi sein müssen, um das Spektrum der Möglichkeiten voll zu kennen... oder Sie sich einfach Profi-Knowhow holen! PC EXTRA ist die definitive Zusammenstellung der besten, neuesten und nützlichsten Tips & Tricks. Hier haben die Redakteure der Magazine DOS, PC Anwender und Highscreen Highlights all die Lösungen zusammengetragen, die Sie in der täglichen Praxis brauchen und sofort umsetzen können: z.B. Zeit sparen mit Makros (WinWord), professionelle Grafiken (Excel), spezielle Effekte (Corel Draw), Homebanking mit Quicken und vieles mehr! Bestellen Sie das PC EXTRA jetzt direkt - oder holen Sie es sich ab 12. 8. im Handel!

Bitte ausgefüllten Coupon an DMV-Verlag, PC EXTRA, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schicken oder unter 089 - 202 40 215 faxen!

100% Software-Wissen für nur 9,80 DM!

☒ Ja, bitte schicken Sie mir PC EXTRA – das Kompendium der besten und nützlichsten Tips & Tricks zu den führenden Software-Programmen – für nur DM 9,80 + DM 3,- Versandkosten! Ich bezahle nach Erhalt der Rechnung.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Telefon, Fax

Datum, Unterschrift

CPP60

WACKELN UND KNIRSCHEN

Test: Competition Pro 3DEE

Wenn einer der renommiertesten Joystick-Hersteller in den 3D-Markt einsteigt, sind die Erwartungshaltungen hoch. Doch Dynamics neuer Stick ist ein Flop.

Sie spielen schon länger Computerspiele? Sie waren Besitzer eines C 64 oder Amiga? Dann denken Sie mit Sicherheit an den »Competition Pro« zurück. Der kleine, unscheinbare Joystick war fast ein Jahrzehnt lang die Referenz für Heimcomputer, wurde unzählige Male neu aufgelegt und millionenfach verkauft. Im PC-Markt war es um Hersteller Dynamics aber seltsam still. Der Competition Pro konnte sich hier weniger etablieren, auch das Analogmodell (im Golfschläger-Look) gewann weder bei Tests noch beim Käufer. Für den Neueinstieg in den PC-Markt hat sich der Hersteller deswegen ein Sondermodell vorgenommen. Der »Competition Pro 3DEE« bietet mehr Knöpfe, mehr Achsen und mehr Funktionen als andere Sticks.

Herausstechendes Merkmal des 3DEE ist der eigentliche Knüppel. Er läßt sich nicht nur nach links, rechts, vorne und hinten drücken (wie jeder andere Joystick auch), sondern auch nach links und rechts drehen (wie der Microsoft Sidewinder 3D) und, das ist die absolute Novität, nach oben und unten ziehen und drücken. Damit die Hand ruhig bleibt, ist diese Auf/Ab-Bewegung mit einer Bremse gesichert. Erst wenn man »Z-Brake«-genannten Knopf in der Stickmitte drückt, läßt sich der gesamte Schaft um etwa drei Zentimeter nach oben und unten bewegen.

Unter dem Zeigefinger befindet sich ein Feuerknopf, der Daumen erreicht zwei weitere Knöpfe sowie einen Coolie-Hat. Fünf weitere Feuerknöpfe sind an der Basis des Joysticks untergebracht. Diese Basis ist drehbar – damit kann der 3DEE auf Linkshandbetrieb umgestellt werden. Auf dem Basisfortsatz ist noch ein Schubregler untergebracht. Außerdem findet man hier zwei Schalter. Der eine ist für ein Autofeuer auf Knopf 1 zuständig (etwa vier Schuß pro Sekunde), der zweite schaltet den 3DEE in seine drei Betriebsmodi um.

Der Competition Pro 3DEE bietet als erster analoger Joystick auch eine »Rauf/Runter«-Funktion.

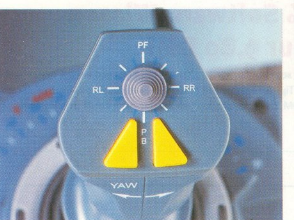
Im Modus »STD« bleibt der Coolie-Hat ausgeschaltet, nur vier Feuerknöpfe, Schubregler sowie die Grundbewegungen sind aktiv. Im Modus »FLIGHT« verhält sich der 3DEE wie ein »Flightstick Pro« von CH Products. Vier Feuerknöpfe sowie der Coolie-Hat und der Schubregler sind Flightstick-kompatibel beschaltet. Nur im »6-AXIS«-Modus sind alle acht Knöpfe sowie die zusätzlichen Bewegungen des Knüppels eingeschaltet. Allerdings ist dieser Modus keinesfalls für alle Spiele sinnvoll. Ein spezieller Windows-95-Treiber setzt die Bewegungen DirectX-konform um. Für DOS-Spiele wäre ein eigener Treiber erforderlich; dem Stick liegt aber keiner bei. Alle von uns getesteten DOS-Spiele waren mit 6-AXIS-Modus nicht zu verwenden, da in diesem die Feuerknöpfe »verrückt spielen« und offensichtlich als Digitalleitung Signale senden.

Eine schlechte Design-Entscheidung betrifft die Drehung des Sticks: Sie ist keinesfalls auf die Y-Achse des zweiten Ports gelegt (wie beim Sidewinder 3D); dort finden Sie im Flight-Modus vielmehr die Z-Achse (rauf/runter). Damit ist es in praktisch jedem Spiel unmöglich, den 3DEE zur sinnvollen Ruderkontrolle einzusetzen, was mit dem Microsoft-Pendant problemlos gelingt.

Im praktischen Einsatz kann der Stick dann gar nicht überzeugen. Die Mechanik hat viel zu viel Spiel in alle Richtungen, die gelben Feuerknöpfe auf dem Knüppel verkanten gerne, der Hebelweg ist zu lang, und das Plastikgehäuse ächzt bei schnellen Bewegungen besorgniserregend. Joystick-Testprogramme bescheinigen dem 3DEE auch ein miserables Kalibrationsverhalten: Ein völlig ruhig stehender Stick läßt den Cursor trotzdem zittern, ein sanfter Druck auf den Feuerknopf verändert den Schubreglerwert. Die Z-Achsen-Bremse hat nur Alibifunktion, denn bei heftigen Bewegungen verstellt sich diese Achse trotzdem. Das Konzept des 3DEE mag ja gut sein, aber die praktische Ausführung zerstört den Ruf von Dynamics als perfekter Joystick-Schmiede. Mangelnde Kompatibilität im DOS-Modus, schlechte Verarbeitung und unpraktisches Design machen aus einer tollen Idee einen nicht empfehlenswerten Joystick. **(bs)**



An der drehbaren Basis befinden sich fünf weitere Knöpfe, vier davon sind aber nur unter Windows 95 aktiv. Der Schubregler ist etwas klein geraten.



Die beiden gelben Knöpfe sind als Nummer Zwei und Drei beschaltet; der Coolie-Hat versteht trotz Aufdruck keine diagonalen Bewegungen.

Hardware



Keine Panik: ISDN und PC

Mach's doch mal DIGITAL

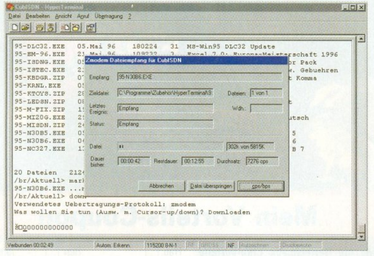


Die Demos werden immer größer, die Webseiten immer bunter – ein analoges Modem schafft trotz höchstem Durchsatz die Daten nicht mehr schnell genug auf den heimischen Rechner. ISDN ist schon fast ein Muß, aber wie funktioniert das eigentlich?

Die »digitale Revolution« in der Telekommunikation – ISDN ist für die meisten Interessenten immer noch mehr ein Schreckgespenst als ein Segen und das leider oft mit Recht. Das Chaos aus neuen Bezeichnungen, Standards und Protokollen ist zwar groß, aber nicht undurchschaubar. Die größte Verwirrung dürfte darin bestehen, welchen Anschluß man sich nun besorgen soll, um digital zu telefonieren und Daten schneller zu übertragen.

Der Einstieg

Bis zur Einführung von ISDN (»Integrated Services Digital Network«, Digitalnetzwerk mit Dienst-Integration) war die Übertragung digitaler Daten über die Telefonleitung an die Umwandlung in analoge Signale gebunden. Dadurch wurden für Geschwindigkeit und Störsicherheit bereits Höchstgrenzen festgeschrieben. Durch die Umstellung auf digitale Übertragung können Daten nun schneller und sicherer von einem Ort zum anderen transportiert werden. Möglich wird dies durch das in Deutschland 1989 öffentlich eingeführte digitale Netzwerk ISDN. Der damals gültige Standard (1TR6) wurde 1993 durch das Euro-ISDN (DSS1) abgelöst, um die Kompatibilität zwischen verschiedenen Ländern zu gewährleisten. Der Nachteil: Ohne zusätzliche Hardware (Telefonanlage, Umsetzer) können analoge Geräte (Modem, Telefon, Fax) an einem ISDN-Anschluß nicht weiterverwendet werden.
Sobald Soft- und Hardware installiert sind, werden Daten (je nach Gerät und Anschluß) mit bis zu 2 Megabit pro Sekunde übertragen. Ein Basisanschluß ist für Privatanwender ausreichend, beschränkt die Übertragung jedoch auf maximal 128 000 Bit pro Sekunde – ein modernes analoges Modem überträgt nur etwa 38 400 Bit pro Sekunde. Ein Euro-ISDN-Mehrgeräteanschluß, der auf der Seite des Telefonnetzes als einfacher zwei-adriger Draht erscheint, wird im Basisanschluß (der »ISDN-Dose«) in drei Kanäle aufgeteilt: die beiden B-Kanäle und einen D-Kanal. Die B-Kanäle sind für die eigentliche Datenübertragung mit je bis zu 64 000 Bit/s zuständig, der D-Kanal übermittelt der angerufenen Nummer die Art des Dienstes, der in Anspruch genommen wird (Telefonieren, Fax, Datenübertragung und andere). Dabei zählt jeder B-Kanal als eigene Telefonleitung – wer beide nutzt (Kanalbündelung), zahlt auch für beide Gebühren.



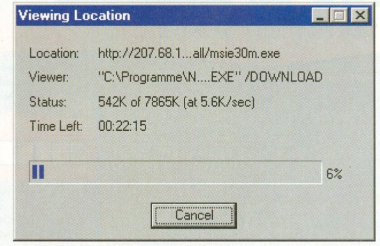
Ob in Mailboxen ...

Transfer Status
150 Opening BINARY mode data connection for quake101.zip (9006471 bytes).
5%
491768 : 5.26 KBps : 1:31 : 26:21
Cancel

... per FTP im Internet ...

Die Hardware

Bereits vorhandene, analoge Geräte funktionieren nicht ohne weiteres mit ISDN. Sofern keine Telefonanlage und kein Umset-



... oder über einen Web-Browser: gewaltiger Datendurchsatz.



zer auf analoge Signale vorhanden sind, muß man sich neue Geräte anschaffen. Dies wird sich jedoch in den kommenden Jahren auszahlen, da der Trend immer mehr zur digitalen Kommunikation hingeht. Darüber hinaus bieten digitale Telefongeräte einige Vorzüge und Funktionen, die mit den bisherigen analogen Geräten nicht möglich wären. Darunter fallen zum Beispiel die Anzeige der Rufnummer des Anrufers (sofern dieser auch über ISDN verfügt) und spezielle Funktionen wie Anklopfen und Anrufweiterschaltung.

Für den Computer wird von verschiedenen Herstellern eine Vielfalt von Steckkarten und Modems angeboten, die für den privaten ISDN-Einsatz mehr oder weniger gut geeignet sind. Wer etwas tiefer in die Tasche greifen kann und sich die Konfiguration einer ISDN-Karte nicht antun will, ist mit einer externen Lösung gut bedient, besonders wenn diese (wie zum Beispiel das MicroLink ISDN/TL v.34 von ELSA) eine Hybridlösung aus analogem und digitalem Teil darstellen. In diesem Fall kann man auch weiterhin auf analoge Online-Dienste zugreifen, ohne ein normales Modem kaufen zu müssen. Wem diese Lösungen zu teuer sind, wird wohl oder übel auf eine der internen Steckkartenlösungen zurückgreifen müssen, die bisher gerade unter Windows 95 große Schwierigkeiten bei der Konfiguration machen.

Die Software

Grundsätzlich ist bei der ISDN-Software für PCs eine Unterscheidung zu treffen: Werden die Anwendungen über CAPI angesprochen oder nicht? CAPI (Common ISDN Application Programmable Interface, Allgemeine programmierbare ISDN-Schnittstelle für Anwendungen) ist eine Art Treiber, der zwischen der Anwendung und dem ISDN-Gerät liegt und Anfragen beziehungsweise Antworten zwischen den beiden übersetzt. Durch einige Inkonsistenzen zwischen den verschiedenen CAPI-Versionen (mittlerweile durch dual-CAPI gelöst) und Windows 95 treten jedoch gerade bei der Installation häufig Probleme auf. Sobald Treiber und Anwendungen laufen, steht der weiten Welt der ISDN-Kommunikation nichts mehr im Weg: Anrufbeantworter, ISDN-Modem, Bildtelefon – dies alles und mehr sind Funktionen, die der PC gegebenenfalls übernehmen kann.

Bei Nicht-CAPI-Anwendungen ergeben sich keine Kompatibilitätsprobleme dieser Art. Dafür handelt es sich (außer bei der Datenübertragung) meist um proprietäre Lösungen, die nur zu sich selbst kompatibel sind. Wenn ein ISDN-Gerät jedoch nur zur Übertragung von Computerdaten (wie beim Internet-Surfen oder der Benutzung von Online-Diensten) verwendet wird, stört dies nicht weiter. Die Geschwindigkeit der Übertragung von Daten auf einem einzelnen Kanal bewegt sich in den Regionen von vier bis acht Kilobyte pro Sekunde und dürfte damit jeden Surfer und Datensauger voll zufriedenstellen.

Einsatz

Je nach benutzter Kommunikationssoftware werden ISDN-Geräte genau wie Modems eingesetzt. Eine Nummer wird gewählt, eine Verbindung aufgebaut und anschließend Daten übertragen. Danach wird die Verbindung wieder getrennt. Wenn hierbei verschiedene Protokolle und Einstellungen (etwa X.75, V.110, V120) beachtet werden müssen, sollten dies der Hersteller des Geräts und der Verbindungspartner klarstellen. Der bei Modems übliche Hayes- oder AT-Befehlssatz gilt bei ISDN-Geräten meist nicht – statt dessen sind andere mehr oder weniger kryptische Zeichenfolgen einzugeben, die im Handbuch des jeweiligen Geräts angegeben sein sollten. Falls die Verbindung also nicht auf Anhieb funktioniert, sollte man nicht gleich die Flinte ins Korn werfen – meist liegt es an falschen Einstellungen.

So verlangt der Online-Dienst CompuServe seit neuestem für 64k-ISDN-Verbindungen die Festlegung des Modems auf den V.120-Standard, viele Mailboxen mit ISDN-Zugang dagegen können nur besucht werden, wenn man die älteren X.75-Einstellungen verwendet.



Sehr empfehlenswert, aber teuer: Hybridlösung ISDN/TL v.34 von Elsa

Finale

Man sollte durchrechnen, ob man so viele Daten überträgt, daß sich ISDN lohnt. Die Grundgebühr, Anschaffungs- und Provider-Kosten sind zwar höher als bei herkömmlichen analogen Verbindungen, dafür steigt der Datendurchsatz meist auf mindestens das Doppelte. Die Verbindungsgebühren unterscheiden sich jedoch nicht von denen herkömmlicher Analoganschlüsse. Selbst für eigene Internet-Server ist eine ISDN-Standleitung (dann als »T1« bezeichnet) oft bereits ausreichend.

Auch bei Online-Spielen sinkt die Zeit gewaltig, die Datenpakete von einem zum anderen Spieler oder Server brauchen, wodurch der Spielablauf flüssiger wird. Dadurch dürfte ISDN auch für Spieler interessant werden, die ab und zu mal ein neues Spieledemo aus dem Internet ziehen wollen, ohne stundenlang darauf zu warten. **(af)**

VOLLLE KANNE, HOSCHI!

Wie lange dauert denn nun ein Download einer gepackten Datei mit einem Modem oder ISDN bei der theoretischen Höchstgeschwindigkeit?

Dateigröße	14.4k-Modem	28.8k-Modem	ISDN (1 B-Kanal)
1 Megabyte	0:09:42	0:04:51	0:02:10
5 Megabyte	0:48:32	0:24:16	0:10:54
10 Megabyte	1:36:05	0:48:32	0:21:50

(1 Megabyte = 1024*1024 Byte = 1048576 Byte)
Alle Angaben im Format h:mm:ss.

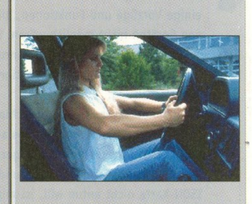


ENTSPANNUNGSPOLITIK

Spiel stürzt ab, Festplatte voll, RAM überlastet: Gerade wir PC-Anwender sind äußerst entspannungsbedürftig. Da können ein paar »Techniken zur Bewältigung von Schmerz oder Streß« nicht schaden.

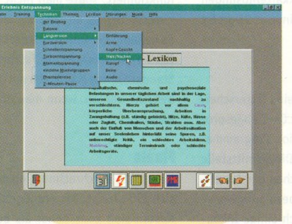
Eutonie-Übung

Sie werden diese Übung schnell erlernt haben. Verknüpfen Sie diese bewußte Lenkung Ihrer Aufmerksamkeit mit Ihren täglichen Gewohnheiten. Üben Sie schon morgens beim Aufstehen auf der Bettkante sitzend. Beim Warten auf den Bus oder vor der roten Ampel spüren Sie Ihre Kontaktpunkte auf. Während der Arbeit, ob im Sitzen oder im Stehen, überprüfen Sie Ihren Standpunkt. Bevor Sie dabei sind, in Erregung zu geraten, etwas Unbedachtes zu sagen, eine Streßzigarette anzuzünden oder aus Frust etwas zu essen - überprüfen Sie mit dieser Übung Ihren Standpunkt, lenken Sie Ihre Wahrnehmung auf Ihren Körper. Sie bereiten sich damit auch schon auf weitergehende Entspannungsübungen vor.



Tolle Übung – aber was macht der Airbag, wenn die Entspannungskünstlerin das arme Lenkrad so kernig quetscht?

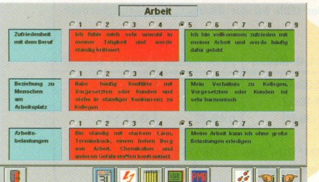
Die Krankenkassen sparen bei den Kuren: Das traditionelle Wassertreten in Bad Heilbrunn wird nicht mehr subventioniert. Gleichzeitig werden die Anforderungen im Berufsleben immer mörderischer: Millionen von Beschäftigten des Einzelhandels laufen Gefahr, infolge der verlängerten Ladenöffnungszeiten ächzend hinter der Wursttheke zusammenzubrechen. Und selbst bei der Telekom kann es an guten Tagen passieren, daß man statt des üblichen dämmrigen Grantlers einen motivierten Mitarbeiter an die Strippe bekommt. Wahnsinn!



Die nüchterne Aufmachung des Programms spendet nicht gerade neuen Lebensmut.

Aber betrachten wir einmal die volkswirtschaftlichen Vorteile, die uns Hetze und Leistungsdruck bescheren. Nicht nur die Hersteller von Magnesium-Tabletten sind entzückt. In den Buchhandlungen ist die papierene Invasion der Entspannungs-Ratgeber nicht mehr aufzuhalten. Die deutsche Softwarebranche mag sich diesem Trend nicht verschließen. Nachdem Faszinationsthemen von »Kochen mit dem Wok« bis »Goethe in Weimar« multimedial bis zur Besinnungslosigkeit durchgenudelt wurden, heißt die neue CD-ROM-Sensation »Erlebnis Entspannung«. »Damit auch der Gebrauch des Programms keine Nervosität aufkommen läßt, führt die intuitive Benutzerführung problemlos durch die vielfältigen Möglichkeiten von Erlebnis Entspannung« doziert die Pressemitteilung weise. Mal ganz abgesehen davon, daß anscheinend bereits ein paar schäbig hingepixelte Icons zur Preisung einer »intuitiven Benutzerführung« ausreichen: Die beharrliche Fehlermeldung bei der Installation unter Windows 95 hat mich durchaus nervös gemacht. Erst das Kleingedruckte im Begleitheftchen sorgte für Erleuchtung: Klar, unter »Eigenschaften« muß ich bei der Befehlszeile von Hand »MTB40RUN.EXE D:\« ergänzen – warum bin ich da auch nicht selber draufgekommen? Läuft das Ding endlich, ist der Weg zur Entspannung mit Arbeit verbunden. Das Durchforsten der stoffeligen Menüs erfordert Überwindung, und die eingestreuten Videoclips und Animationsversuche können nur milde erheitern.

Fachlich ist das Programm nicht uninteressant. Im Lexikonteil werden Trendwörter von »Burn-out« bis »Mobbing« passabel erklärt. Beim »Streß-Barometer« testen Sie durch Beantwortung eines Fragebogens Ihren persönlichen Nervfaktor. Anleitungen und Übungslektionen für Muskelentspannung, Traumreise & Co. sind gut gemeint, haben aber einen Haken: Ich kann mich wesentlich besser entspannen, wenn ich mit einem entsprechenden Buch auf dem Sofa lümmele. Ob der PC das ideale Medium zum Streßabbau ist, darf dezent bezweifelt werden. **(hl)**



»Termindruck, Chemikalien und andere Gefahren« – davon erwähnen sie nie etwas in diesen Stellenanzeigen ...

ERLEBNIS ENTSPANNUNG

HERSTELLER:
Starcom

PREIS:
ca. 80 Mark

HARDWARE-MINIMUM:
486er, Super VGA (640 x 480), Windows 3.1 & 95, 8 MByte RAM.

PRAKTISCHER NUTZEN:
Können Sie sich etwa am Computer entspannen?

ORIGINALITÄTSFAKTOR:
Auf dem Trendbarometer bereits bei »fallend« angelangt.

MÖGLICHE FOLGESCHÄDEN:
Sie können sich vorher noch so toll gefühlt haben - Kapitel wie »Burn-out« ziehen jeden runter.

DAS PC-PLAYER-FAZIT:
Seit wann ist »Entspannung« ein »Erlebnis«?

Ungestörte Zukunfts-Mafiosi



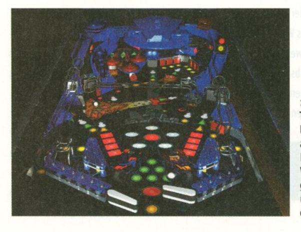
Ungestört die andere Mafia in »Chaos Overlords« ärgern mit dem Patch auf Version 1.1.

Nerven Sie einige Ungereimtheiten in »Chaos Overlords« oder will »F1 Manager 96« noch nicht hundertprozentig laufen? Dann helfen Ihnen die neuesten Patches der verschiedenen Firmen hoffentlich weiter.

Dinge, die uns Freude bereiten: Spiel gekauft, installiert und – nichts geht. Kommt Ihnen das bekannt vor? Dann sind Sie bei unserer Bug-Report-Seite genau richtig gelandet. Falls Sie auf einen haarsträubenden Fehler stoßen, schreiben Sie an die Adresse des Verlages. Wenn Sie über E-Mail verfügen, können Sie sich auch direkt an bugs@pcplayer.mhs.compuserve.com wenden.

Genervte Mafia

Verhinderte Zukunfts-Mafiosi piesackt »Chaos Overlords« mit einigen hinterhältigen Fehlern. Wenn Sie am Ende des Spiels mehr als drei Auszeichnungen gewonnen haben, vergibt Overlords alle darüber hinausgehenden Preise an den folgenden Boß. Außerdem können andere Mitstreiter im Netzwerkmodus die Karte nicht einsehen, wenn der Host das Spiel beendet. Wenn Sie ein per WinSock gespeichertes Spiel laden wollen, vorher aber doch noch abbrechen, können Sie kein weiteres mehr laden, ohne Chaos Overlords komplett zu beenden. Außerdem legte ein Host im Netzwerk-Modus beim Laden eines Spielstandes sofort los, was die anderen Computer durcheinanderbrachte.
Einige weniger schwerwiegende Fehler betreffen das Menüsystem, in dem zur schnelleren Bedienung die Buchstaben unterstrichen sind – aber eben nicht bei allen Einträgen. Außerdem können Sie im Give-Menü die OK-Taste immer drücken, auch wenn diese als nicht aktiv dargestellt ist. Das entsprechende Kommando führte das Spiel dann trotzdem aus. Diese und einige andere Fehler hat New World Computing mit dem Patch auf die Version 1.1 behoben.



»Pro Pinball: The Web« läuft mit dem aktuellen Patch als Windowsprogramm direkt unter Windows 95

Heldenepos mit Hindernissen

Auch »Hereos of Might and Magic« gehört zu den Spielen, in denen der Fehlerteufel zuschlug. So hat das erste im Kampf gesteuerte Monster alles mögliche getan, nur nicht das was Sie wollten. Der Cursor erkennt jetzt auch die Festungen, wenn Sie ihn darüber bewegen. Generell ändert das Spiel den Mauszeiger jetzt, nachdem die Computerspieler ihre Züge durchgeführt haben. Diese Fehler treiben Sie mit dem Patch auf die Version 1.1 aus. Kopieren Sie dazu die mit »PATCH« beginnenden Dateien in das Installationsverzeichnis des Spiels, und starten Sie dann PATCH.EXE.

Fortsetzung folgt

Fast ist es schon wie bei verschiedenen Grafikkarten-Herstellern: Bei den Spielen gibt es bald den Patch des Monats. Ein dankbarer Kandidat ist das Spiel »F1 Manager 96«, für das es inzwischen den Patch auf die Version 1.11 gibt. Kopieren Sie die Dateien in das Installationsverzeichnis, und starten Sie das Programm UPDATE.BAT.

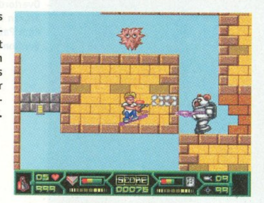
Windows-95-Kuller

Ein etwas ungewöhnlicher Patch wartet auf alle Besitzer von »Pro Pinball: The Web«. Die Firma hat kürzlich eine Erweiterung veröffentlicht, die das eigentlich für MS-DOS gedachte Spiel auf eine echte Windows-95-Version ummodelt. Dafür müssen Sie aber auf jeden Fall DirectX 2 (die Version mit den 3D-Routinen) auf Ihrem System installiert haben. Falls das bei Ihnen nicht der Fall ist, verwenden Sie am besten die große Variante des Patches. Die kopiert DirectX 2 freundlicherweise gleich mit. Auf der CD der Plus-Ausgabe von PC Player finden Sie den Patch mit DirectX 2 im Verzeichniß WEBW95DX und den ohne DirectX in WEBW95.
Außerdem gibt es inzwischen auch zwei Patches auf die Version 1.52p für Pro Pinball: The Web. Auch hier gibt es zwei Varianten. Die eine Version sollten Sie verwenden, wenn Sie noch nie einen Patch mit The Web verwendet haben. Die andere setzt dagegen voraus, daß Sie bereits alle jemals erhältlichen Patches benutzt haben. **(hf)**

AUF DER CD-ROM

... der aktuellen PC Player plus finden Sie alle hier beschriebenen Patches in dem Verzeichnis \PATCH. Dort finden Sie auch eine LIESMICH-Datei für MS-DOS, in der wir die wichtigsten Hinweise für die Installation eines Patches zusammengefaßt haben.

Klein & fein



Dank eines Cheats stellen selbst Wände kein Hindernis mehr für Ihren Helden dar.

Cyril Cyberpunk

Für den Punker in Ihnen hat Eva Steinküler ein paar nette Cheats herausgefunden. Die Sharewareversion finden Sie übrigens auf der PC Player 7/96.

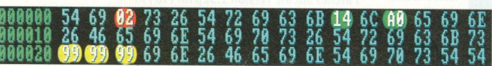
RSGOD	Unverwundbarkeit.
RSDOC	Volle Lebensenergie.
RSGOODIES	Alle Waffen und Munition.
RSKEYS	Alle Schlüssel.
RSFUEL	Voller Boostertreibstoff.
RSSHIELD	Shield an.
RSEND	Level geschafft.
RSFLYxxyy	Setzt Sie auf Koordinaten »xx«, »yy«.
RSLEVnn	Befördert Sie zu Level »nn«.
RSGRAV	Gravitation ein/ aus.
RSNUKE	Keine Gegner mehr.
RSLIFE	Ein Extraleben.
RSNOWALLS	Sie können durch Wände gehen.
RSDIE	Selbstmord (wer es denn braucht).

Shellshock

Hoffentlich haben Sie sich den »Hexamin«-Artikel in der letzten PC Player gut durchgelesen. Das dort gewonnene Wissen können Sie nämlich bei »Shellshock« voll zur Geltung bringen. Zu Verdanken haben wir den Tip Tobias Schäfert.

Laden Sie zunächst die Datei »shock.gms« mit dem Hex-Editor Ihres Vertrauens. Überlegen Sie sich nun, welchen Spielstand Sie verändern möchten. Die Startadressen der einzelnen Spielstände sind wie folgt:

Spielstand eins	000002
Spielstand zwei	000070
Spielstand drei	0000DE
Spielstand vier	00014C



Yo man! Machen Sie Ihrem Panzer mit diesen Einstellungen eine Freude.

Im abgebildeten Beispiel haben wir uns den ersten Spielstand vorgenommen:

Die **rot** markierte Zahl (2) gibt die **Mission** an. Die zulässige Höchsteinstellung ist 19 (Hexadezimal, entspricht Mission 25).

Die **grün** unterzeichneten Zahlen (14 und A0) statten Sie mit 20 Schutzschilden aus. Die drei **gelb** markierten Zahlen (99) geben schließlich Ihren Kontostand an. In unserem Beispiel verfügen Sie über eine Milliarde Dollar – das dürfte erst einmal reichen.

Afterlive

Ein Gott zu sein ist gar nicht so einfach, das wird der eine oder andere wohl schon gemerkt haben. Christian Giegerich war so freundlich, uns seine göttlichen Eingebungen zu schicken.

Jehova, Zeus und wie sie alle heißen haben sich im Laufe der Jahre in der Szene einen beachtlichen Ruf erarbeitet. Insider wissen von einem wichtigen Erfolgsgeheimnis zu berichten: Übersichtlichkeit. Drum gehet hin, Ihr Nachwuchsgötter und gebet stets Acht, auf daß Euer Werk überschaubar bleibe. Seien Sie also schon bei der Kartenvorgabe wählerisch, damit Ihnen im späteren Spielverlauf keine Flüsse oder Energiesteine im Weg stehen. Ein Klick auf Restart genügt, um den Zufallsgenerator erneut zu aktivieren. Bauen Sie nun jeweils eine Pforte in Himmel und Hölle, am besten weit weg von einem Karmaportal – letzteres strahlt nämlich schlechte Schwingungen aus. Denken Sie vor allem immer daran, die Wege im Himmel (aufgrund der »Belohnung«) und in der Hölle (aufgrund der »Bestrafung«) kurz zu halten.

Achten Sie grundsätzlich immer darauf, nicht unnötig Zeit und Geld zu verprassen – sonst ist es bald vorbei mit der Göttlichkeit. Für die verschiedenen Zonen reichen anfangs drei mal drei Felder, da Sie sonst jede Menge teurer Engel und Teufel »importieren« müßten. Bauen Sie nun eine Karmastation, welche via Karmastecken mit dem dazugehörigen Portal verbunden wird. Nun machen Sie sich daran, im Himmel und in der Hölle jeweils eine Utopie aufzubauen. Die Mitte eines Wohngebietes ist dafür ein idealer Standpunkt. Ein weiteres nützliches Hilfsmittel im Jenseits stellen die Absauger dar, die mit den Energiesteinen verknüpft werden müssen, um ihre Dienste erfolgreich auszuführen. Anschließend errichten Sie so viele Ausbildungszentren, bis die Anzahl der importierten Engel und Teufel (siehe Statistik) auf etwa 25 Prozent gefallen ist.



Oh Gott! Wenn Sie so etwas verzapfen, können Sie sich Ihren Platz im Himmel abschreiben.



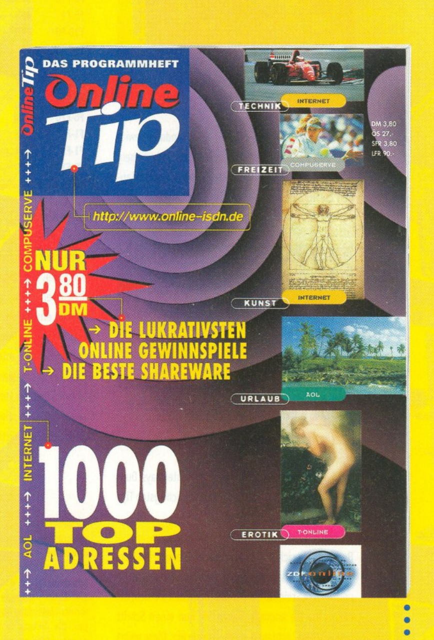
Ja, so muß eine Hölle aussehen – dann klappt es auch mit dem Nachbarn!

Nun betrachten Sie Ihr Werk. Wenn Sie voller Stolz sagen können: »Und ich sah, daß er gut war« starten Sie die Zeit. Nach circa 20 Jahren müssen die Ausbildungszentren allerdings wieder gesprengt werden, um Aufstände der Engel und Teufel zu vermeiden. Wiederholen Sie diesen Vorgang regelmäßig, sobald die Anzahl der importierten »Arbeiter« wieder die 50 Prozentmarke übersteigt. Vergrößern Sie die drei mal drei großen Felder auf neun mal neun Format. Nach diesem Schema gehen Sie nun einige Jahre vor. Schließlich gilt es in erster Linie, Jasper und Aria weitgehend zufriedenzustellen. Die Vorschläge Ihrer persönlichen Berater sollten Sie auf jeden Fall in die Tat umsetzen. Den MacroManager benutzen Sie aufgrund der hohen Kosten nur dann, wenn so ziemlich alles im Jenseits verrückt spielt. Nehmen Sie auf keinen Fall Kredite bei den Jenseitsbanken auf, auch nicht, wenn Ihr Kapital rapide um circa sieben Millionen Himmelspfennige absinkt. Gerade in solchen Momenten befinden Sie sich meistens kurz vor der nächsten Einnahmeströmung. Eine besondere Ausstrahlung im Himmel haben die Spezialgebäude, die bei hohen Einwohnerzahlen wie zum Beispiel einer Million Seelen kostenlos zur Verfügung gestellt werden.

Wird es im Jenseits einmal langweilig, schafft vielleicht eine »Bonuskatastrophe« Abhilfe. Ein besonderer Leckerbissen für alle Sam-&-Max-Fans wurde von den Programmierern als kleiner Gag eingefügt: Nach dreimaliger Eingabe von »SAMNMAX« (groß schreiben) macht eine Max-Horde das Jenseits unsicher.

FOLGEN SIE UNS UNAUFFÄLLIG!

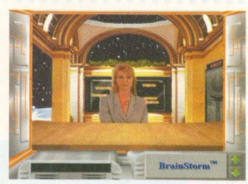
- *Zur ersten und einzigen echten Programmzeitschrift*
- für Internet, T-Online, CompuServe, AOL und MSN.
- mit 1000 Top-Adressen bewertet und geordnet
- und Wegweisern zu lukrativen Gewinnspielen und toller Software



TREFFEN SIE UNS AM 21. AUGUST AM KIOSK!

Virtual Corperation

Der Job im virtuellen Berufsleben ist oft sehr hart. Martin Karch hat da keine Probleme – man muß halt nur wissen, wie man mit der digitalen Welt umzugehen hat. Laden Sie Ihren Spielstand »gamex.dat« (»x« steht für die Spielstandnummer) mit einem Hex-Editor. Anschließend geben Sie ab Byte 1068 (Hexadezimal) »FF FF 64« ein. Dieser nette Trick bringt auf Ihrem Konto die nette Summe von 1,7 Milliarden (!) zum Vorschein.



Geld ist Macht – und bald sind Sie Ihr eigener Chef!

Space Hulk 2

Patrick Hantke hat uns mit seiner Einsendung bewiesen, daß auch Roboter so ihre kleinen Tricks haben. Geben Sie am Vigil-Schirm »ineedhelp« ein. Schon landen Sie in einem Menü, wo Sie unter anderem auch »Unsterblichkeit« erlangen können.



Lach Du nur, Schurke! Mit unseren Stonekeep-Tips bist Du schon bald am Ende.

Stonekeep

Noch immer hängen viele Spieler in Interplays Dungeon-Hatz fest. Thorsten Egold hat die wichtigsten Tips für Sie zusammengestellt:

Helden-Doping

Begeben Sie sich in den »Temple of Thoggi«. Im Norden des Tempels finden Sie eine Statue, die einen Orb und diverse Steinwaffen enthält. Bedienen Sie sich, bis die Statue Sie angreift. Gehen Sie nun einen Schritt rückwärts und schlagen auf die Statue ein. Diese wehrt sich natürlich, kann Sie aber nicht mehr treffen. Das tolle an der ganzen Sache: Mit jedem Schlag, den Sie der Statue versetzen, werden Ihre Fähigkeiten gesteigert. Legen Sie also Ihre gesamte PC-Player-Sammlung zum Beschweren auf die Maustasten, nehmen Sie sich etwas Zeit, und schon erreichen Ihre Charakterwerte nie geahnte Höhen. Leider läßt sich dieser Trick weder auf »shield« noch auf »missile« anwenden.

Missile-Meister

Im Level »Dwarfen Fortress« befindet sich neben dem Eingang zum Schmied ein funkelnder Stein. Schießen Sie mit Pfeil und Bogen darauf, um Ihre Missile-Fähigkeiten zu erhöhen.

Umsonst einkaufen

Wenn Sie in der »Dwarfen Fortress« dem Händler Geldor statt Geld die roten Federn des Shamanen geben, läßt er Sie mitnehmen, was immer Sie möchten. Wenn der Laden leer ist, verlassen Sie einfach den Level und kommen wieder – schon sind die Regale wieder gefüllt. Seinen Schlüssel rückt Geldor leider nicht heraus.

NBA Jam T. E.

Na so was, da haben sich doch glatt ein paar Spieler versteckt gehalten. Sebastian Daldrup hat uns verraten, wie man sie hervorlockt. Gehen Sie in das Initialen-Menü, und geben Sie die Initialien und das Datum des jeweiligen Spielers an. Dabei müssen Sie Ihre Eingaben mit jeweils einer gedruckten F-Taste kombiniert werden. In welcher Reihenfolge Sie diese drücken müssen, steht im Textkasten.

Beispiel: Larry Birds Daten sind: LAR Jan 15.

Tippen Sie also ein: F1 und L, F2 und A, F3 und R, F4 und Jan, F5 und 15

F-Tasten	Initialen	Datum	Spielername
F5-F1	JF	Nov 16	Adam
F5-F1	ADR	Apr 06	Adrock
F6-F10	AIR	Jan 21	Air Dog
F10-F6	BEN	Sep 20	Benny
F1-F5	BIL	Jun 03	Bill Clinton (!)
F5-F1	BLZ	Jan 14	Blaze
F5-F1	THI	Nov 01	Boo Boo
F1-F5	GOW	Jul 17	Brutah
F1-F5	CAL	Mar 25	Carlton
F6-F10	CAT	Jan 02	Catling
F5-F1	CHD	May 05	Chow Chow
F5-F1	WOL	Mar 07	Crunch
F6-F10	DAZ	Aug 06	Daz
F5-F1	DIV	Jul 03	Divita
F1-F5	DEL	Oct 19	Facime
F5-F1	FRS	Feb 02	Fresh Prince
F6-F10	GUN	Jan 11	Fumungus
F5-F1	GOR	Jul 03	Gordon
F10-F6	APE	Apr 02	Gorilla
F10-F6	GOS	Jan 06	Goskie
F1-F5	HEA	Jan 09	Heavy D
F10-F6	HOR	Jun 12	Hugo
F6-F10	HIL	Nov 06	Hilary Clinton (!)
F6-F10	TOM	Feb 19	Higgins
F1-F5	HOG	Dec 31	Hodgeson
F1-F5	BAR	Apr 09	Hutchinson
F6-F10	JAX	Mar 01	Jax
F1-F5	JAY	Aug 24	Jay Moon
F5-F1	JAZ	Oct 09	Jazzy Jeff
F6-F10	KUB	Apr 14	Kabuki
F10-F6	CHR	Dec 18	Kirby
F1-F5	LAR	Jan 15	Larry Bird
F5-F1	LIP	Jan 14	Liptak
F1-F5	STH	Dec 08	Magic Hair
F10-F6	LIZ	Aug 07	Max
F6-F10	BAA	Jul 12	McHugh
F6-F10	M D	Jul 01	Mike D
F10-F6	MCA	Apr 09	MCA
F5-F1	MOE	Jun 08	Moore
F1-F5	MUS	Dec 24	Mad Mike
F6-F10	CHA	May 04	Prince Charles
F10-F6	WAN	Jun 10	Pistol
F6-F10	REV	Jul 06	Rivett
F10-F6	REN	Feb 04	Renaldo
F1-F5	SEM	Oct 23	Semmens
F5-F1	SAW	Apr 10	Sequoia
F1-F5	SHY	Jun 08	Shelly
F10-F6	SNK	Jun 15	Snake
F6-F10	SAT	May 07	Tunnicliff
F1-F5	TUR	Jan 31	Turmell
F10-F6	FNK	Jan 08	Thomas
F10-F6	DAN	Jan 02	Weasel
F1-F5	ZIG	Apr 07	Ziggy

Spielregeln

Sie haben einen Trick zu einem aktuellen PC-Spiel herausgefunden oder gar eine Komplettlösung auf Lager? Immer her damit! Unsere Anschrift lautet:
DMV Verlag, Redaktion PC Player, Tips & Tricks,
Dornacher Str. 3d, 85622 Feldkirchen.
Sie können uns kleine Tips auch per E-Mail schicken oder vor der Einsendung fragen, ob wir noch eine Lösung benötigen. Die Adresse lautet: »tips@pcplayer. mhs.compuserve.com«. Bitte senden Sie nur Mails und keine Dateien an diese Adresse; Dateien werden wegen der Virengefahr sofort gelöscht.
BEACHTEN SIE BITTE FOLGENDE SPIELREGELN:
Für alle Beiträge, die wir in PC Player veröffentlichen, gibt es natürlich ein Honorar. Je nach Umfang und Qualität einer Einsendung liegt das Honorar zwischen 50 und 500 Mark - bei sehr detaillierten Komplettlösungen auch höher. Bitte vergessen Sie daher nicht, uns auf dem Anschreiben schon eine Bankverbindung anzugeben. Aus rechtlichen Gründen müssen wir darauf bestehen, daß Ihr Beitrag exklusiv an unsere Redaktion geschickt wurde. Wenn er auch anderen Verlagen vorliegt, müssen wir von einer Veröffentlichung absehen. Wir geben Ihnen bei einer Ablehnung schnellstmöglich Bescheid, damit Sie es woanders versuchen können.
Wir freuen uns über Beiträge auf Diskette. Bitte senden Sie Texte grundsätzlich im Word-Format oder in reinem ASCII-Format (»Nur Text« in Textverarbeitungen). Bilder sollten Sie am besten als »GIF« liefern (auch PCX möglich), selbst gezeichnete Karten möglichst im Format Corel Draw (CDR) oder als EPS-Datei. Bitte auf jeder Diskette eine kleine Datei mit Namen und Anschrift speichern, falls sie von Ihren Anschreiben getrennt wird. Auf der Diskette sollte ein Aufkleber sein, der aufzählt, welche Beiträge darauf zu finden sind. Legen Sie bitte zusätzlich einen Ausdruck des Textes bei.
Die Redaktion PC Player ist aus zeitlichen Gründen nicht in der Lage, Ihnen über unseren Tips&Tricks-Teil hinaus Hilfestellungen zu geben. Wir haben keine Tips-Hotline, weder schriftlich, noch per E-Mail, per Fax oder Telefon.
Wir bitten um Ihr Verständnis.

KOMPLETTLÖSUNG: THE ELK MOON MURDER

INDIANA MÖRDER

Anna Elk Moon ist tot und niemand will es gewesen sein. Schade eigentlich, denn wo ein Wille ist, ist auch ein Weg – und zwar direkt ins Gefängnis.

Mit Kriminalfällen und Komplettlösungen ist das so eine Sache. Die Suche nach dem Mörder ist eine spannende Angelegenheit, Tips hingegen nehmen neben den Geheimnissen auch den Reiz, selber zu spielen. Wir haben daher folgende Lösung für unsere Lösung gefunden: Wenn Sie genauso vorgehen, wie im Text beschrieben, werden Sie den Mörder erst kurz vor Ende des Zeitlimits stellen. Sollten Sie aber einen anderen Weg wählen, der Sie schneller zum Ziel führt, überspringen Sie einfach die unrelevanten Teile im Text. So ist sichergestellt, daß auch absolute Amateurdetektive eine Chance haben und Profischnüffler sich nicht vor Langeweile selbst die Kugel geben.

Vorweg ein paar Tips: Ihre Zeit ist arg begrenzt. Bei Gesprächen dürfen Sie jedoch das Zeitlimit des jeweiligen Tages beliebig überschreiten. Wenn Sie also nur noch 15 Minuten Zeit und die Wahl zwischen einer Untersuchung und einem Gespräch haben, entscheiden Sie sich für letzteres. Die Detektive im Café haben ein paar nützliche Hinweise auf Lager, sind aber für die Lösung des Spiels ohne Bedeutung. Übrigens haben wir auf dieser Seite einen deutlichen Hinweis auf den Täter versteckt – für gute Spürnasen sicherlich nicht schwer zu finden.

Tag 1: Die ersten Schritte

Ihr Vorgesetzter Chief Weber wartet bereits im Polizeihauptquartier auf Sie. Er gibt Ihnen fünf Tage, um den Mord an der Indianerin Anna Elk Moon aufzuklären und stellt Ihnen den Indianer Night Sky an Ihre Seite. Anschließend meldet sich Sergant Rebecca Orlando zum Dienst. Bei soviel Unterstützung von allen Seiten sollte doch eigentlich nichts mehr schiefgehen.

Begeben Sie sich nun zum Tatort, und betreten Sie Annas Studio. Fordern Sie von folgenden Indizien eine gerichtsmedizinische Untersuchung (»forensic report«) an: Bullet Wound, Torso, Broken Glass, Cigarette, Dirt und Telephone. Beim Telephon sollten Sie zudem noch einen »phone trace« anordnen. So finden Sie heraus, welche Personen zuletzt angerufen wurden. Das Journal und das Receipt schauen Sie sich lediglich an. Es ist unnötig, von irgendwelchen Gegenständen Fotos zu machen, und würde Sie nur unnötig Zeit kosten.

Anschließend reden Sie mit Annas jetzigem Ehemann namens Jack Gordon.

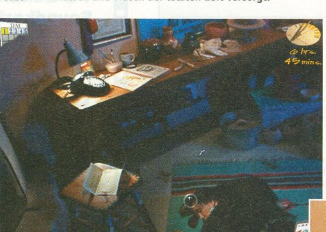
Jack Gordon

»Can you describe the events of last night?«; »You drove home after the meeting?«; »You didn't hear anything? Gunshots?«; »You say, you watched TV after you got home«.; »Did Anna smoke?«

Jack Gordon ist Annas Ehemann. Beide sind Nichtraucher. Er hatte mit dem Trinken aufgehört, nach dem Tod seiner Frau aber wieder angefangen. Nachdem sie bei einem Treffen waren, wo es um den umstrittenen Bau eines Spielkasinos ging, trafen sie auf Annas Ex-Ehemann Roy Elk Moon. Roy trat gegen ihr Auto, bevor sie wegfuhren. Jack hält ihn für den Mörder, da er Anna in der Ehe mehrmals geschlagen und ihr einmal sogar einen Arm gebrochen hatte. Roy schien auch beim Treffen immer noch an Anna interessiert zu sein.



Carrie March ist eine Quasselstrippe, die Sie mit Klatsch und Trasch der letzten Zeit versorgt.



Der Tatort: Hier wimmelt es nur so von Indizien.

Um 22:30 Uhr waren Jack und Anna zu Hause. Anna ging in ihr Studio, um einen wertvollen Topf für eine Dame namens Astrid Ames zu reinigen. Jack guckte Fernsehen und schlief irgendwann nach 23:00 Uhr ein. Am nächsten Tag fand er seine Frau tot im Studio. Jack räumt ein, daß der Mörder vielleicht auch hinter dem Topf hergewesen sein könnte.

Jack selbst scheint unschuldig zu sein. Doch nach seinen Beschuldigungen gegen Annas Ex sollten Sie sich mit Roy Elk Moon unterhalten.

Roy Elkmoon

»You've got a record of spousal abuse ...«; »What's your beef with Jack Gordon?«; »When was the last time you saw Anna?«; »How'd you know there were pots missing?«

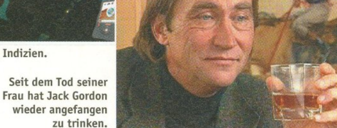
Roy gibt zu, Anna geschlagen zu haben, obwohl er sie immer geliebt hat. Zuletzt hat er sie nach dem Kasinotreffen gesehen. Er vermutet, daß Jack seine Frau ermordet hat, weil er wütend war, daß sie sich immer noch mit Roy abgibt. Roy glaubt, daß Jack die Töpfe irgendwo versteckt hat, um den Mord wie einen Raubüberfall aussehen zu lassen. Woher er von den gestohlenen Töpfen weiß, verrät er nicht.

Insgesamt macht der gute Roy einen etwas zwielichtigen Eindruck. Ordern Sie daher eine Alibiüberprüfung. Inzwischen ist bei Ihnen das Ergebnis der Schußwundenuntersuchung eingetrudelt: Anna wurde durch einen Revolverschuß getötet. Karen Gordon hat einen Revolver, der als Tatwaffe in Frage käme.

Eine Dame namens Carrie March hat sich bei der Polizei gemeldet. Sie bietet ihre Mitarbeit an, indem sie



Roy Elk Moon sagt, daß Jack der Mörder von Anna Elk Moon sei – können diese Augen lügen?



Seit dem Tod seiner Frau hat Jack Gordon wieder angefangen zu trinken.

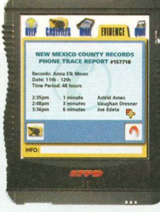
Ihnen etwas über das Umfeld von Anna erzählt.

Carrie March

»And what is it you think might help our investigation?«; »Anyway, you were saying about Anna ...?«; »Sonny's working with Ed Snyder. Is that right?«; »The Delgado Gallery ...?«; »You overheard the argument?«



Carrie ist recht gesprächig, um nicht zu sagen, geschwätzig: Anna hatte anscheinend viele Feinde. Sie verdankte einen Großteil ihres Erfolges dem Kunsthändler Frank Delgado. Vor drei Monaten brach sie die Zusammenarbeit mit ihm überraschend ab. Vor zehn Tagen gab es zwischen Anna und Frank im Mesa Café eine starke Auseinandersetzung. Ein weiterer Gegner war der Kasinoorganisator Sonny Two Feathers, der zusammen mit Ed Snyder arbeitet. Auch er war dementsprechend kein Freund der Toten. Karen Gordon war ebenfalls gegen Anna, da sie Karens Ehemann Jack Gordon zur Scheidung bewog und ihn heiratete. Karen selbst ist mit Ed Snyder zusammen. Karen raucht übrigens »clove cigarettes«. Ein ziemlich gutes Verhältnis hatte Anna hingegen mit dem Kasinogegner Paul Behlen, vielleicht sogar etwas mehr.



Diese drei Leute wurden am Nachmittag des Mordes von Annas Studio aus angerufen.

Tag 2: Der gestohlene Topf

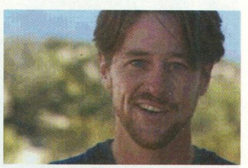
Der Tag fängt ja gut an: Als erstes erreicht Sie die Nachricht, daß das Alibi von Roy Elk Moon geplatzt ist. Außerdem bekommen Sie nun die Informationen, welche Personen am Nachmittag des Mordtages angerufen wurden. So stoßen Sie auf die Namen Astrid Ames, Vaughan Dresner und Joe Edeta.

Besuchen Sie Astrid Ames, die Anna den Auftrag erteilt hatte, einen Topf zu säubern. Dort teilt Ihnen eine Dame namens Inga Mueller mit, daß Ms. Ames aus gesundheitlichen Gründen zur Zeit nicht zu einem Gespräch in der Lage sei. Egal, wenigstens haben Sie schon mal eine Gesprächspartnerin.

Inga Mueller

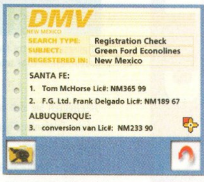
»Your're Ms. Ames' housekeeper?«; »Did Ronald have any say in the matter?«; »Any idea how much the pot is worth?«; »Was Ronald aware the pot was being cleaned by Ms. Elk Moon?«; »Was the pot insured?«; »Did Anna Elk Moon call Ms. Ames at the day of the murder?«

Inga ist seit 17 Jahren Assistentin von Astrid Ames. Sie kannte Anna nicht, weiß aber einiges über den wertvollen Topf zu berichten. Astrids Neffe Ronald Ames



Ronald Ames will unbedingt den Topf haben, den seine Tante Astrid den Pueblo-Indianern schenken möchte.

war äußert ungehalten über Astrids Entscheidung, den Topf an die Pueblo-Indianer zurückzugeben. Astrid hatte Ronalds Mutter vor ihrem Tod versprochen, ihm den Topf zu überlassen. Ihr Neffe könnte geahnt haben, daß Anna diesen Topf für die alte Dame reinigte. Inga hält das Gefäß, abgesehen vom ideellen Wert, jedoch für wertlos. Der Topf war nicht versichert.



Auf insgesamt drei Personen ist der grüne Lieferwagen angemeldet, der zur Tatzeit in der Nähe von Annas Studio gesehen wurde.

Nach dem Gespräch erreicht Sie das Untersuchungsergebnis des Torsos: Da an Annas Körper keine Spuren eines Kampfes gefunden wurden, hat Anna ihren Mörder gekannt oder wurde überrascht. Die Untersuchung bestätigt, daß Anna Nichtraucherin war.



Überraschung! Im Lieferwagen findet Ihr Kollege Night Sky den gestohlenen Topf und die Tatwaffe. McHorse weiß von nichts.

Unterhalten Sie sich nun mit der zweiten Person, die auf der Telefonliste genannt wird: Vaughan Dresner.

Vaughan Dresner

»We know she placed a call to this office.«; »Had you seen it before?«; »What was the call about?«; »Could the value of the pot been a motive?«

Vaughan ist der Leiter des Lascaux Institute of American Indian Art. Anna rief ihn am Nachmittag ihres Todes an, um mit ihm über den inzwischen bekannten Topf zu reden. Sie hatte beim Restaurieren des Gefäßes einige seltsame Zeichen gesehen. Vaughan erzählt Ihnen, daß der Topf ein äußert wertvolles Artefakt ist, das er bisher aber nur auf Bildern gesehen hat. Persönlich hält er nichts davon, daß sich solch wertvolle Gegenstände in Privatbesitz befinden. Vielleicht war er ja daran interessiert, diesen Zustand mit Gewalt zu ändern? Vorsichtshalber empfiehlt sich also ein Alibicheck.

Der letzte auf der Telefonliste ist Joe Edeta.

Joe Edeta

Joe ist der Schamane der Pueblo-Indianer in Santa Fe. Als Anna ihn anrief, war sein Neffe Sonny Two Feathers bei ihm. Anna wollte Joe besuchen, um sich mit ihm über den Topf zu unterhalten. Der Topf ist das heiligste Objekt aus der Kiva, einer geheimen Schatzkammer der Indianer. Wo die Kiva zu finden ist, weiß heute niemand mehr.

Nach dem Gespräch erreicht Sie die Nachricht, daß ein grüner Lieferwagen am Tatort gesehen wurde. Dementsprechend setzten sich Ihre Kollegen daran, den Besitzer des Wagens herauszubekommen. Die Untersuchung des Glases hat ergeben, daß sich im inneren Whiskyreste befinden. Außerdem wurden zahlreiche Fingerabdrücke von Jack Gordon gefunden. Als abschließende Mitteilung erfahren Sie, daß Vaughan Dresner kein stichfestes Alibi hat.

Unterhalten Sie sich nun mit Astrid Ames Neffen.

Ronald Ames

»Did you now Anna Elkmoon?«; »Did you know she was cleaning a pot from you aunt's collection?«; »Did you steal the pot?«; »Where were you on the night of the murder?«

Ronald hat Anna nie kennengelernt, weiß aber von den Arbeiten, die sie für Astrid gemacht hat. Er bestreitet, an dem Mord und dem Diebstahl beteiligt gewesen zu sein. Mit seiner Tante verstand er sich nach eigenen Aussagen solange gut, bis Inga Mueller ihn bei Astrid schlechtmachte.

Ihr Chef beauftragt Sie, den wiedergefundenen Kiva-Topf an Joe Edeta zu übergeben.

Ihre Kollegen waren fleißig: Sie wissen nun, auf wen der grüne Lieferwagen gemeldet ist: Frank Delgado, Tom McHorse und eine dritte Person in Albuquerque. Und schon ist der zweite Tag vorbei. Auch Ronald Ames ist verdächtig. Ordnen Sie daher eine Alibiüberprüfung an.

Tag 3: Eine überraschende Entdeckung

Befragen Sie nun Joe Edetas Neffen, was er zu dem Mordfall zu sagen hat.

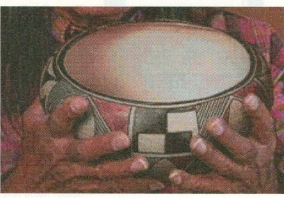
Sonny Two Feathers

»We're here about Anna Elk Moon's Murder.«; »So, you weren't party to any effort to get back at her?«; »What's your connection to Ed Snyder?«; »Where were you on the night of the murder?«

Sonny, ein Indianer, bestätigt, daß Anna gegen das geplante Kasino war, persönlich hatte er aber nichts gegen sie. Er vermutet, daß sie von einem Weißen getötet wurde. Seinen Geschäftspartner Ed Snyder stellt er als Wohltäter der Indianer dar, der für Arbeitsplätze und eine sichere Zukunft sorgt.

Nach dem Kasinotreffen war Sonny bis 23 Uhr in diversen Meetings. Anschließend ging er in die Bristlecone Bar, um etwas zu trinken. Um Mitternacht fuhr er nach Hause, wo er um ein Uhr morgens ankam. Bei so einer unglaubwürdigen Gestalt wie Two Feathers empfiehlt sich natürlich eine Kontrolle des Alibis.

Ihr Chef gibt Ihnen den Auftrag, umgehend zum Spirituosengeschäft zu fahren – der grüne Lieferwagen wurde dort gesehen. Hören Sie sich aber vorher noch die eingegangenen Untersuchungsergebnisse an: Die Zigarette am Tatort war eine »clove cigarette«, und Ronald Ames hat kein gültiges Alibi. Fahren Sie nun zum grünen Lieferwagen. Dort erwischen Sie Tom McHorse und finden einige sehr interessante Sachen in seinem Auto.



Der alte Schamane ist enttäuscht: Der Topf ist eine billige Fälschung.

Sie befinden sich nun auf der Polizeiwache. Gehen Sie zunächst in den Raum mit dem Beweismaterial. Dort wird Ihnen mitgeteilt, daß es sich bei dem gefundenen Revolver hundertprozentig um die Tatwaffe handelt. Sie wurde vor Jahren dem eigentlichen Besitzer in Albquerque gestohlen. Als nächstes verhören Sie den neuen Hauptverdächtigen.

Tom McHorse

»How did the stolen material get in your van?«; »Do you smoke clove cigarettes?«; »What were you doing on the night of the eleventh?«

Der Gärtner Tom McHorse raucht ab und zu »clove cigarettes«. Das ist aber auch schon alles, was er gesteht. Er beteuert weiterhin, nichts von den Sachen aus seinem Auto zu wissen. Außerdem könne er Anna ja nicht ermordet haben, weil er zur Tatzeit in irgendeiner Bar gewesen ist.

Ihr Chef will mit Ihnen sprechen. Er sagt Ihnen, daß die »Federation of Indian Rights« möchte, daß der wertvolle Topf, der inzwischen Kiva-Topf genannt wird, den Pueblo-Indianern zurückgegeben wird. Vorher bekommen Sie noch die Nachricht, daß die am Tatort gefundene Erde wahrscheinlich von einer Gärtnerei stammt. Ist der Gärtner vielleicht der Mörder? Außerdem erfahren Sie, daß Jack Gordon kein Alibi hat. Besuchen Sie nun den Indianer und Schamanen Joe Edeta. Dieser ist schwer enttäuscht – der Topf ist nur eine drittklassige Fälschung.

Sie haben nun die Möglichkeit, alle Personen noch einmal zu befragen. Wenn Sie sich für den Mörder Ihres Vertrauens entschieden haben, beantragen Sie in der Polizeiwache einen Haftbefehl und statten dem Killer einen Besuch ab. Für einen gültigen Haftbefehl benötigen Sie aber das richtige Motiv, die korrekte Beziehung des Angeklagten zum Opfer und ein aufgeflogenes Alibi. Wenn Sie meinen, den Täter noch nicht gefunden zu haben, lesen Sie weiter. Reden Sie mit Frank Delgado, der ja ebenfalls Besitzer des grünen Lieferwagens ist.

Frank Delgado

»You were less than pleased with Anna's decision to leave.«; »Why did Anna leave the gallery?«; »Were you aware that Anna was cleaning a rare pot?«; »There's a green econoline van registered to your company.«; »Can you tell us about the night of Anna's death?«

Frank investierte Tausende von Arbeitsstunden, um Anna zu unterstützen. Die Behauptung, Anna im Café geschlagen zu haben, weist er von sich. Er wußte nicht, an welcher Sache Anna zur Zeit arbeitete. Sollte ihm aber jemand den gestohlenen Topf anbieten, wird er es selbstverständlich sofort der Polizei melden. Zuletzt wurde der grüne Lieferwagen in die Werkstatt zu Reparaturarbeiten gebracht. Er hat allem Anschein nach ein paar gute Gründe, Anna Elk Moon getötet zu haben. Lassen Sie deshalb sein Alibi überprüfen. Anschließend erreicht Sie eine interessante Meldung: Sämtliche Fingerabdrücke wurden vom Telefon gewischt.

Tag 4: Die üblichen Verdächtigen

Und wieder geht ein Alibi den Bach hinunter: Sonny Two Feathers fehlt in seinem Alibi eine halbe Stunde – das könnte für einen Mord durchaus reichen. Fahren Sie zu ihm, und holen Sie sich seinen Kommentar dazu ab.

Sonny Two Feathers

»You claimed you got home at one a.m. the night of the murder«. Sonny behauptet, in der halben Stunde bei seiner Freundin gewesen zu sein – aber das darf seine Frau natürlich nicht erfahren. Der moralische Verfall ist allerdings noch kein Beweis für seine Schuld. Reden Sie nun mit Jack Gordon, dessen Alibi ja ebenfalls durch Abwesenheit glänzt.

Jack Gordon

»Account for your fingerprints on the broken glass in Anna's studio.«; »According to her ex, Anna was considering a new settlement«. Jack gibt zu, gelogen zu haben. Er hatte schon eine Weile vor Annas Tod wieder mit dem Trinken angefangen. In der Mordnacht kam es bei diesem Thema zu einem Streit zwischen ihm und seiner Frau. Im Streit ging das Whiskyglas zu Boden. Jack hatte es nicht erwähnt, um nicht des Mordes an seiner eigenen Frau verdächtigt zu werden. Die Behauptung, Anna wollte sich wieder mit ihrem Ex-Mann vertragen, hält er für völligen Unsinn.

Mit der Mann, der den Unsinn verzapft hat, unterhalten Sie sich natürlich auch.

Roy Elk Moon

»You have no alibi until 2 a.m. on the night Anna was killed.«; »Is it true that Anna was seeking a restraining order against you?«

Der arme Roy hatte beim letzten Gespräch doch tatsächlich eine Kleinigkeit vergessen. Nachdem er zu Hause war, ging er noch mal kurz weg, um sich etwas zu Trinken zu kaufen. Anschließend war er aber wieder zu Hause. Außerdem betont er, daß Anna ihn auf gar keinen Fall von sich stoßen wollte.

Auch Ronald Ames hatte bei seinem Alibi etwas Pech. Reden Sie mit ihm.



Sonny Two Feather hat offensichtlich ein schlechtes Gedächtnis. Zum Glück fällt ihm dann doch noch ein, wo er in der fehlenden halben Stunde seines Alibis war.

Erinnern Sie sich an die »clove cigarette«, die Sie am Tatort gefunden haben? Nun raten Sie mal, welche Sorte Kate Gordon raucht ...



Astrid Ames ist schockiert: Irgend jemand hat versucht, sie umzubringen.

Ronald Ames

»What do you care about the kiva pot except its monetary value?«; »Wouldn't you inherit Astrid's art collection if she was killed?«; »Are you working around any chemicals where you work?«

Er möchte den Topf nur aus einem Grund haben – weil er seiner Mutter gehörte. Er würde außerdem nicht im Traum daran denken, Astrid Ames etwas anzutun, nur um den Topf zu erben. Außerdem bestätigt er, daß er öfter mit Chemikalien, nicht aber mit Drogen zu tun hat.

Tja, hoffentlich haben Sie Ronald nicht auf schlechte Gedanken gebracht. Sie erreicht nämlich die Nachricht, daß auf Astrid Ames geschossen wurde. Vorher nehmen Sie sich aber noch die Zeit, um das Ergebnis von Frank Delgados Alibicheck zu hören: Er hat keines.

Astrid Ames

»Can you tell us what happened?«; »You didn't see who was in the car?«; »Who might want to assault you like this?«; »Records indicate Anna Elk Moon called here.«

Die alte Dame hat leider nicht erkennen können, wer auf sie geschossen hat. Sie vermutet, daß der Attentäter auch der Mörder von Anna Elk Moon sei. Als Anna bei ihr angerufen hatte, war sie leider nicht im Haus. Auf zum nächsten Verdächtigen ohne Alibi.

Frank Delgado

»Have you ever knowingly bought stolen goods?«

Er gibt zu, schon einmal gestohlene Ware gekauft zu haben. Nachdem er aber die zweifelhafte Herkunft bemerkt hatte, war ihm die ganze Sache sehr unangenehm. Auch Vaughan Dresner hat nicht viel zu erzählen.

Vaughan Dresner

»Is the Lascaux Institute suffering from financial woes?«

Er bestätigt, daß sein Institut finanzielle Probleme hat. Doch das hätte ja mit dem Fall nichts zu tun.

Jetzt gehen Ihnen langsam die Verdächtigen aus – aber das läßt sich ändern. Sprechen Sie doch einfach mal mit Sonny Two Feathers Geschäftspartner.

Ed Snyder

»We'd like to ask a few questions.«; »Did you know Elk Moon?«; »What is your relationship to Karen?«; »Where did you go after the public hearing?« Der Geschäftsmann Ed kannte Anna nur vom Sehen her. In der Mordnacht ging er um 23:00 Uhr in die Ocotillo Bar, um einen Drink zu nehmen. Um Mitternacht fuhr er mit seiner Frau Kate nach Hause, wo sie um etwa 0:30 Uhr ankamen. Das sollten Sie sich mit einer Alibiüberprüfung bestätigen lassen. Fahren Sie anschließend zu seiner Freundin.



page 10

SANTA VERA GAMBLING A HOT TOPIC

Proposed casino site at the base of the historic double-peaked Sangre de Cristo Mountains.

Santa Vera Pueblo, NM - Last week, the Santa Vera Tribal Council approved a measure to legalize gambling on the reservation. Yesterday, a group of concerned Pueblo members held a rally at the proposed site, at the base of the Sangre de Cristo Mountains, to denounce the idea. They displayed a set of plans which they say had secretly been formulated by a pro-casino group in conjunction with local developer Ed Snyder.

The group has stated it will hold weekly meetings and rallies to elicit opposition to the casino plan. Many participants appeared to feel that gambling is a moral issue. "It is our people sitting at the tables in all those other casinos. It is our people spending their savings, going into debt, turning to crime to get more money to gamble. It will destroy us," stated an impassioned Joe Edeta, shaman and tribal elder.

Sonny Two Feathers, one of the pro-casino organizers, dismissed their concerns. "Look. Bottom line, our people need jobs. We need money in our economy. This is the way to do it." When asked how he can oppose his uncle, the spiritual leader of the tribe, Two Feathers was unapologetic. "Our people are dying, with no jobs, no hope. We must change our ways in order to survive." When asked for his comment Joe Edeta responded, "My nephew's vision has been clouded by the lure of the white man's riches."

The Tribal Council plans to schedule a public hearing on the casino proposal next month.

In der Bibliothek sollten Sie sich alle fünf Zeitungsartikel genau durchlesen.



Wer hätte das gedacht? Ed Snyder ist ein richtiger Bösewicht.

Karen Gordon

»You were a former friend of the victim?«; »Is that a clove cigarret?«; »How did you know Anna was shot?«; »Do you still love Jack Gordon?«; »Can you please account for your whereabouts?«

Karen Gordon ist Jack Gordons Ex-Frau. Sie war mit Anna befreundet, bis Jack sich scheiden ließ, um Anna zu heiraten. Sie raucht »clove cigarettes« und hat angeblich keine Ahnung, wie man eine Waffe benutzt. Sie behauptet, aus den Nachrichten zu wissen, daß Anna Elk Moon erschossen wurde.

In der Mordnacht war sie bis 22:40 zu Hause, dann ging sie zu Ed Snyder in die Ocotillo Bar. Ed und Karen verließen nach Mitternacht gemeinsam die Bar und fuhren heim. Auch hier lassen Sie das Alibi überprüfen.

Tag 5: Der Täter wird gefaßt

Wie Sie sehen, hatte Anna viele Feinde und falsche Freunde. Doch da gibt es noch einen Menschen, dem sie vertrauen konnte.

Paul Behlen

»Are you accusing either one of them of her murder?« »Exactly what was your connection to Anna Elk Moon?«

Paul hat Anna sehr gemocht und sich oft mit ihr getroffen, um über ihren gemeinsamen Kampf gegen das Kasinoprojekt zu reden. Er ist überzeugt, daß Sonny Two Feathers und Ed Snyder mit dem Mord zu tun haben. Gehen Sie nun in die Bibliothek, und lesen Sie sich jeden der fünf Artikel sorgfältig durch. Sie erfahren nun noch einmal, zwischen welchen Fronten Anna Elk Moon sich bewegte. Schließlich bekommen Sie die Meldung, daß das Alibi von Ed Snyder wasserdicht ist – schade eigentlich. Aber kein Grund, nicht noch einmal mit ihm zu reden.

ARREST WARRANT APPLICATION DATABASE

NAME	STATUS	MOTIVE	RELATIONSHIP	ALIBI STATUS
Karen Gordon	Suspect	Revenge	Husband's Ex-Wife	Not Verified
Roy Elk Moon	Suspect	Jealousy	Ex-Husband	Not Verified
Jack Gordon	Suspect	Jealousy	Husband	Not Verified
Inga Mueller	Informant	None	None	Not Ordered
Carrie March	Informant	None	None	Not Ordered
Sonny Two Feathers	Suspect	Greed	Acquaintance	Not Verified
Paul Behlen	Informant	None	None	Not Ordered
Ronald Ames	Suspect	Greed	Employee	Not Verified
Joe Edeta	Informant	None	None	Not Ordered
Vaughan Dresner	Suspect	Greed	Acquaintance	Not Verified
Frank Delgado	Suspect	Revenge	Art Dealer	Not Verified
Ed Snyder	Suspect	None	None	Verified

INFO:

So viele Verdächtige, so viele Motive – aber nur einer ist der Mörder.

Ed Snyder

»There's talk that everything you own tied up on the casino.«; »Have there been tensions between you and Sonny Two Feathers?«

Er bestreitet, all sein Vermögen in den Kasinobau investiert zu haben. Im Übrigen sei die Beziehung zwischen ihm und Sonny Two Feathers entgegen allen Gerüchten sehr gut. Sie können jetzt noch etwas Zeit vertrödeln, bis das Alibi von Karen Gordon eintrudelt. Das ist aber nicht nötig, denn mit etwas Kombinationsgabe kommen Sie sicherlich darauf, wer denn nun der Mörder von Anna Elk Moon ist.

Einige Zeichen sprechen dafür, daß es bei dem Mord hauptsächlich um den Kiva-Topf ging. Sonny Two Feathers könnte als Indianer ein Interesse an dem Topf haben. Ebenso Frank Delgado und Vaughan Dresner. Ronald Ames ist ebenfalls an dem Gefäß interessiert, würde aber doch sicherlich nicht auf seine Tante schießen, kurz nachdem Sie in Ihrem Interview dieses Thema angesprochen haben. Außerdem hätte er gar nicht die Kenntnisse, um den Topf nachzubauen. Frank Delgado hingegen wußte angeblich nicht einmal, daß Anna überhaupt an dem Topf arbeitete. Außerdem bezweifelte er sowieso dessen Existenz. Vaughan Dresner hat zwar kein stichfestes Alibi, hätte allerdings nicht viel von dem erbeuteten Topf. Schließlich ist er ja der Meinung, daß solche Kunstwerke der Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden sollten und nicht in Privatbesitz gehören. Und das öffentliche Ausstellen eines gestohlenen Objektes ist eine riskante Angelegenheit. Sonny Two Feathers hingegen bringt alle Grundvoraussetzungen für einen guten Mörder mit sich: Er ist verschlagen und hat sein nicht vorhandenes Alibi durch eine zweifelhafte Ausrede ersetzt. Außerdem weiß er mit Sicherheit, wie der Topf aussieht. Und last, but not least, war er bei seinem Onkel Joe Edeta, als dieser von Anna angerufen wurde und über den Kiva-Topf sprach.

Begeben Sie sich also in die Polizeizentrale und geben Sie das richtige Motiv (»greed«, Habgier) und die Beziehung zum Opfer (»Acquaintance«) an. Lassen Sie sich nun den Haftbefehl geben und suchen Sie Two Feathers in seinem Haus auf – er ist nicht da. Vielleicht ist er ja zu seinem Geschäftspartner gegangen. Doch auch bei Ed Snyder finden Sie nur eine ahnungslose Sekretärin. Diese gibt Ihnen aber eine Telefonnummer, die Snyder aufgeschrieben hat – die Nummer von Joe Edeta. Dort angekommen erfahren Sie, daß Joe plötzlich verschwunden ist. Suchen Sie in den indianischen Ruinen nach ihm. Plötzlich hören Sie einen Schuß. Laufen Sie schnell zum Diablo Canyon. Endlich haben Sie Erfolg und decken den gesamten Fall noch vor Ablauf der fünf Tage auf. (mk)

Wo sonst kosten 3 Monate nur sieben Mark?

Online ISDN bekommen Sie jetzt 3 Monate für den Super-Preis von nur 7,- Mark: Das heißt 3 aktuelle Ausgaben lang die Top-Informationen rund um Ihren ISDN-Anschluß! Mit Tests, Marktübersichten, News, Trends und Preis-Informationen – mit Online ISDN nutzen Sie Ihren ISDN-Anschluß optimal!



Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von einer Woche beim DMV-/Franzis-Verlag, Online ISDN, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Posteingangs Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Coupon ausfüllen, ausschneiden und abschicken an:

DMV-/Franzis-Verlag, Online ISDN, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München oder per Fax: 089/20 24 02 68

Ja, schicken Sie mir die nächsten 3 aktuellen Ausgaben von Online ISDN zum Preis von nur DM 7,-. Wenn ich von Online ISDN nicht vollständig überzeugt bin, teile ich Ihnen dies innerhalb einer Woche nach Erhalt der 3. Ausgabe mit. Ansonsten senden Sie mir Online ISDN regelmäßig per Post frei Haus – mit ca. 15% Preisvorteil* für nur DM 3,90 pro Heft statt DM 4,60 Einzelheftpreis (Jahresabo DM 46,80). Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

*Auslandspreise auf Anfrage.

Name / Vorname

Firma

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Telefon / ISDN / Fax

Datum / 1. Unterschrift

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von einer Woche beim DMV-/Franzis-Verlag, Online ISDN, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

2. Unterschrift

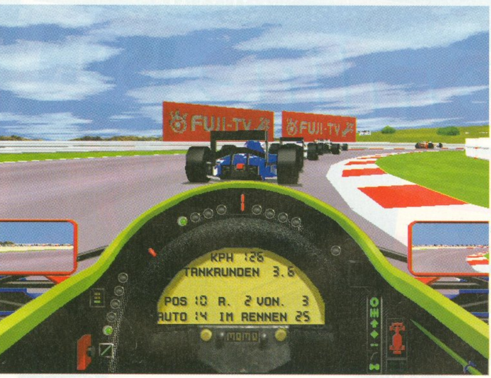
Ich erlaube Ihnen, mir interessante Zeitschriftenangebote auch telefonisch zu unterbreiten (ggf. streichen).

Meine Telefon-Nr.

CPP 60



Das Gaspedal drücken kann jeder – aber auch als erster durchs Ziel zu fahren ist, ist schon schwieriger. Wir zeigen Ihnen, wie Sie Ihren Rennboliden richtig behandeln.



Soll doch jemand anderes den letzten Platz erreichen – unsere Tips katapultieren Sie nach vorne.

Wir wissen nicht, ob Thomas Roth einen Führerschein hat. Auf jeden Fall versteht er etwas von Rennspielen. Mit seiner Hilfe haben wir die wichtigsten Tips und Fahrzeugeinstellungen gesammelt, um Ihnen bei Ihrer Rennfahrerkarriere behilflich zu sein. Gute Fahrt!

Allgemeine Tips

Wenn Sie bei einigen Kursen ernsthafte Probleme haben, sollten Sie sich einmal in das Cockpit von Damon Hill oder Michael Schuhmacher setzen. Beobachten Sie deren Fahrstil, und lernen Sie so, wie die Strecke zu meistern ist. In manchen Kurven empfiehlt es sich, beim Beschleunigen die niedrigen Gänge zu meiden. Ansonsten kann es passieren, daß Ihre Räder durchdrehen. Außerdem ist in einigen Fällen eine etwas weitere Linie besser als die vermeintliche Ideallinie. Achten Sie auf Ihre Reifen, um nicht öfter als nötig in die Box fahren zu müssen. Im allgemeinen kommen Sie mit zwei Boxenstops pro Rennen aus.

Viele Anfänger machen den Fehler, beim Aufleuchten der roten Lichter den Motor voll hochzudrehen. Warten Sie auf den Moment, in dem keine Lampen zu sehen sind. Legen Sie nun den ersten Gang ein, und halten Sie den Feuerknopf gedrückt. Beim Aufleuchten der grünen Lichter lassen Sie den Knopf vorsichtig los und geben langsam Gas.

Setups

Mit den folgenden Setups sind Sie für Ihre Fahrzeugeinstellungen gut beraten. Natürlich spielt der jeweilige Fahrstil ebenfalls eine große Rolle, daher geben wir die einzelnen Dämpferwerte nicht mit an.



Die richtige Fahrzeugeinstellungen ist die Grundbedingungen für eine gute Streckenzeit.



Echte Profis wählen natürlich die erweiterten Einstellungen für ihr rasantes Fahrkönnen.



ich werde speta mal Fusbalen

Warum jedes Jahr 2000 Kinder an Krebs erkranken, ist bis heute nicht geklärt. Sicher ist, daß wir Ihre aktive Hilfe brauchen, um Diagnose, Behandlung und Forschung ständig weiterentwickeln und verbessern zu können. Damit unsere Kleinen eine große Zukunft haben –

Dem Leben zuliebe.

Deutsche KinderKrebshilfe
Helfen. Forschen. Informieren.

90 90 93



Spendenkonto · Sparkasse Bonn · BLZ 380 500 00

Ist Ihr Programm der HIT?

Der DMV-Verlag sucht ständig nach neuer, interessanter Software zur Aufnahme in unser Softwaresortiment.

Dabei ist es einerlei, ob Sie nun ein Anwendungs- oder ein Spielprogramm geschrieben haben.

Der DMV-Verlag bietet Ihnen sein Software-Know-how an!

DMV-Verlag, Abt. Software
Dornacher Str. 3, 85622 Feldkirchen

C&C 2 Red Alert 78.95 DM Call 0531 / 2406045

CD-ROM-Spiele

Titel		Preis
Afterlife	E	67,95
AH-64 Longbow	D	79,95
American Civil War	A	59,95
Anvil Of Dawn	D	69,95
Apache Longbow	D	74,95
Ascendancy	D	49,95
ATF	D	79,95
Azraels Tears	D*	67,95
Bad Mojo	D	74,95
Bermuda Syndrome	D	89,95
Bleifuß	D	49,95
Bleifuß 2	D*	47,95
Caesar 2	D	79,95
Civilisation 2	D	74,95
Command & Conquer	D	79,95
C & C Mission CD	D	24,95
Command & Conquer 2	D*	78,95
Conquerer a.d. 1086	D	79,95
Conquest o.t. New World	D	79,95
Crusader - No regret	D*	62,95
Crusader - No remorse	D	79,95
Cyberia 2	D	69,95
Cyberstorm	D	79,95
Daggerfall	D*	74,95
Der Planer 2	D*	69,95
Descent 2	A	79,95
Diabolo	D	79,95
Die Fugger 2	D	79,95
Die Hard Trilogie	A*	72,95
Die Siedler 2	D	67,95
Discworld 2	D*	74,95
DSA3:Schatten über Riva	D*	29,95
Dungeon Keeper	D*	69,95
Earthsiege 2	D	79,95
Earthworm Jim 1+2	D	64,95
Elisabeth 1	D	89,95
F1-Manager 96	D	67,95
Fantasy General	D	67,95
FIFA 96	D	54,95
FIFA 97	D*	79,95
Flight Shop	A	79,95
Flugsimulator 5.1	D	94,95
F1 GP2	D	85,95
Frankenstein	D	74,95
Gabriel Knights 2	D	84,95
Gene Wars	D*	72,95
Heart of Darkness	D*	84,95
Hexen	A	49,95
Hugo 3	D	64,95
Indy Car 2	D	69,95
Jagged Alliance Zus.-CD	E*	a.A.
Kingdom O´Magic	D	69,95
Lands of Lore 2	D*	79,95
Mad TV 2	D*	64,95
MAG	D	69,95
Martini Racer	D	24,95
Master of Antares	D*	79,95
Mech Warrior 2	D	79,95
Mech Warrior 2 Mission	D	39,95
Megarace 2	D*	49,95
Monopoly	D	59,95
Myst	D	69,95
Nascar Racing 2	D*	a.A.
NBA 96	D	79,95
Need 4 Speed Special	D	79,95
NHL 96	D	79,95
NHL 97	D*	79,95
Normality	D	69,95
Offensive	D	79,95
Olympic Games	A	64,95
Olympic Soccer	A	64,95
PGA 96	D	79,95
PGA Data	D	34,95
Phantasmagoria	D	89,95
Pitfall	D	54,95
Pole Position	D	89,95
Police Quest SWAT	A	72,95
Privateer 2 The Darkening	D*	79,95
Pro Pinball - The Web	A	54,95
Psycho Pinball	A	69,95
Quake	A*	64,95
Rebel Assault 2	D	79,95
Rätsel des Master Lu	D	69,95
Ripper	D	69,95
S.T.O.R.M.	D*	72,95
Schleichfahrt	D*	74,95
Shannara	D	69,95
Shellshock	D	69,95
Shivers	D	79,95
Silent Hunter	D	67,95
Silent Thunder	D	89,95
SIM City2000 Collection	D	89,95
SIM Tower	D	79,95
SIM Town	D	69,95
Simon the Sorcerer 2	D	64,95
Speed Haste	A	54,95
StarTrek Deep Space Nine	A	64,95
StarTrek Generations	D*	a.A.
StarTrek Next Generation	D	69,95
StarTrek Warrior	D	64,95
Steel Panther	D	67,95
Stonekeep	D	89,95
Syndicate Wars	D*	78,95
Terra Nova	D*	68,95
Terminator Future Shock	D	69,95
TFX - EF2000	D	84,95
The Dig	D	69,95
This means war	D	69,95
Tie Fighter	D	74,95
Time Commando	D*	72,95
Tilt	A	49,95
Torins Passage	D	84,95
Transport Tycoon de luxe	D	49,95
Urban Runner	D	69,95
Virtua Fighter	D	69,95
Vollgas	D	49,95
Warcraft 2	D	74,95
Warcraft 2 Mission	D	24,95
Warhammer	D	67,95
Wing Commander 4	D	99,95
Worms	D	69,95
Worms Data	D	34,95
Z	D	67,95
Zork Nemesis	D*	79,95

Sonderangebote

Titel		Preis
Albion	D	39,95
Battle Bugs	D	29,95
Bioforge	D	27,95
Bundesliga Manager Prof.	D	17,95
Chewy Flucht von F5	D	39,95
Comanche	D	39,95
Creature Shock	A	19,95
Crusade	D	19,95
Cybermage	D	27,95
Der Planer 1 & Extra	D	14,95
Der Reeder	D	17,95
Die Siedler	D	29,95
Earthsiege 1	D	19,95
Eishockey Manager	D	17,95
FIFA 95	D	27,95
Höhlenwelt Saga	D	17,95
Indy Car 1	A	19,95
Jagged Alliance	D	29,95
Kings Quest 7	D	34,95
Kyrandia 3	D	19,95
Little Big Adventure	D	27,95
Lost Eden	D	19,95
Magic Carpet plus	D	27,95
Nascar Racing	A	23,95
NHL 95	D	27,95
Outpost	D	32,95
Panzergeneral 2	D	29,95
Pizza Connection	D	17,95
Rebel Assault	D	29,95
Sam & Max	D	29,95
Space Quest 6	D	39,95
System Shock	D	27,95
Teamchef	D	19,95
Theme Park	D	27,95
Top Gun	D	19,95
U.S. Navy Fighter	D	27,95
Wing Commander 3	D	32,95
Woodruff	D	39,95
X-Wing	D	29,95

Joysticks

Artikel	Preis
CH Flight Stick Pro	99,95
CH Pedal	109,95
CH Pedal pro	169,95
CH Virtual Pilot Pro	159,95
Gravis Analog Pro	45,95
Gravis Firebird 2	129,95
Gravis Game Pad	29,95
Gravis Grip Paket	159,95
Gravis Phoenix	79,95
Gravis Thunderbird	79,95
Thrustmaster F16 FLCS	239,95
Thrustmaster F16 TQS	259,95
Thrustmaster Formula T2	239,95
Thrustmaster Rudder Control	219,95
Wingman Extreme	74,95
Thunderpad	25,95

Soundkarten

Artikel	Preis
Soundblaster 16 PnP	139,00
Soundblaster 32 PnP	199,00
Soundblaster AWE32 PnP	359,00

Lautsprecher

Artikel	Preis
Trust 25W	34,95
Trust 300W	69,95

MPEG-Karte

Artikel	Preis
Elsa Motion	289,00

CD-Rom Laufwerke

Artikel	Preis
Mitsumi FX800	169,00
Toshiba XM5602	179,00
Toshiba XM3701	329,00

Grafikkarten

Artikel	Preis
Elsa Winner1000 Trio V	179,00
Elsa Winner2000 AVI	359,00
Elsa Victory	329,00
Matrox Millenium 2MB	449,00
Matrox Millenium 4MB	649,00

Alle Preise sind Versandpreise in DM inklusive Mehrwertsteuer zuzüglich Versandkosten in Höhe von 15.- DM bei Nachnahmesendungen oder 10.- DM bei Vorkasse. Sendungen ab 200.- DM sind Versandkostenfrei. Für Sendungen, die bestellt, aber nicht abgenommen werden, berechnen wir eine Pauschale von 30.- DM. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

D = deutsche Version
A = deutsche Anleitung
E = english version
* = comming soon in this theatre :-)

Bitte haben Sie dafür Verständnis, daß unsere Ladenpreise von den hier angegebenen Preisen abweichen!

Händleranfragen erwünscht.

MieKronomischePreise

Syndicate Wars 78,95

Gravis Phoenix 79,95

Elsa Victory 329,95

Teamchef 19,95

SB 16 PnP 139,95

FIFA 97 79,95

Quake 64,95

Z 67,95

MieKro MultiMedia GmbH i.G.
Bohlweg 66a
(Steinwegpassage)
38100 Braunschweig

Tel.: 0531 / 2406045
Fax: 0531 / 2406046

Brasilien

Bremsbalance	62, 875
Erster Gang	28
Sechster Gang	61
Front Spoiler	11
Packer	2
Federung	1400 Pfd./ In
Bodenfreiheit	33,0 mm
Drehstabilisator	2000 Pfd./ In
Heck Spoiler	7
Packer	0
Federung	900 Pfd./ In
Bodenfreiheit	57,5 mm
Drehstabilisator	150 Pfd./ In

Pazifik

Bremsbalance	13
Erster Gang	11
Sechster Gang	63
Front Spoiler	13
Packer	8
Federung	1100 Pfd./ In
Bodenfreiheit	31,5 mm
Drehstabilisator	1500 Pfd./ In
Heck Spoiler	11
Packer	1
Federung	800 Pfd./ In
Bodenfreiheit	57,5 mm
Drehstabilisator	100 Pfd./ In

San Marino

Bremsbalance	62,625
Erster Gang	30
Sechster Gang	62
Front Spoiler	9
Packer	8
Federung	1400 Pfd./ In
Bodenfreiheit	32 mm
Drehstabilisator	3000 Pfd./ In
Heck Spoiler	6
Packer	7
Federung	1000 Pfd./ In
Bodenfreiheit	58 mm
Drehstabilisator	100 Pfd./ In

Monaco

Bremsbalance	62,5
Erster Gang	28
Sechster Gang	55
Front Spoiler	17
Packer	10
Federung	1000 Pfd./ In
Bodenfreiheit	30,5 mm
Drehstabilisator	2000 Pfd./ In
Heck Spoiler	16
Packer	3
Federung	700 Pfd./ In
Bodenfreiheit	57 mm
Drehstabilisator	100 Pfd./ In

Spanien

Bremsbalance	62,5
Erster Gang	30
Sechster Gang	60
Front Spoiler	14
Packer	6
Federung	1300 Pfd./ In
Bodenfreiheit	32 mm
Drehstabilisator	2000 Pfd./ In
Heck Spoiler	11
Packer	4
Federung	900 Pfd./ In
Bodenfreiheit	58 mm
Drehstabilisator	100 Pfd./ In

Kanada

Bremsbalance	62,75
Erster Gang	29
Sechster Gang	60
Front Spoiler	12
Packer	2
Federung	1400 Pfd./ In
Bodenfreiheit	31,5 mm
Drehstabilisator	2000 Pfd./ In
Heck Spoiler	9
Packer	2
Federung	900 Pfd./ In
Bodenfreiheit	57,0 mm
Drehstabilisator	100 Pfd./ In

Frankreich

Bremsbalance	62,5
Erster Gang	28
Sechster Gang	61
Front Spoiler	10
Packer	8
Federung	1400 Pfd./ In
Bodenfreiheit	31,5 mm
Drehstabilisator	2000 Pfd./ In
Heck Spoiler	7
Packer	7
Federung	900 Pfd./ In
Bodenfreiheit	57,5 mm
Drehstabilisator	10 Pfd./ In

Großbritannien

Bremsbalance	62,625
Erster Gang	28
Sechster Gang	59
Front Spoiler	12
Packer	14
Federung	1000 Pfd./ In
Bodenfreiheit	34 mm
Drehstabilisator	2000 Pfd./ In
Heck Spoiler	10
Packer	12
Federung	700 Pfd./ In
Bodenfreiheit	59,5 mm
Drehstabilisator	100 Pfd./ In

Deutschland

Bremsbalance	62,725
Erster Gang	30
Sechster Gang	66
Front Spoiler	3
Packer	11
Federung	1300 Pfd./ In
Bodenfreiheit	32 mm
Drehstabilisator	3000 Pfd./ In
Heck Spoiler	1
Packer	11
Federung	900 Pfd./ In
Bodenfreiheit	58 mm
Drehstabilisator	100 Pfd./ In

Ungarn

Bremsbalance	62,725
Erster Gang	28
Sechster Gang	55
Front Spoiler	18
Packer	10
Federung	1200 Pfd./ In
Bodenfreiheit	29 mm
Drehstabilisator	2000 Pfd./ In
Heck Spoiler	16
Packer	7
Federung	900 Pfd./ In
Bodenfreiheit	55 mm
Drehstabilisator	100 Pfd./ In

Belgien

Bremsbalance	62,725
Erster Gang	28
Sechster Gang	60
Front Spoiler	17
Packer	23
Federung	1400 Pfd./ In
Bodenfreiheit	34,5 mm
Drehstabilisator	4000 Pfd./ In
Heck Spoiler	10
Packer	16
Federung	1100 Pfd./ In
Bodenfreiheit	58 mm
Drehstabilisator	100 Pfd./ In

Italien

Bremsbalance	62,725
Erster Gang	32
Sechster Gang	64
Front Spoiler	7
Packer	5
Federung	1400 Pfd./ In
Bodenfreiheit	32 mm
Drehstabilisator	2000 Pfd./ In
Heck Spoiler	3
Packer	4
Federung	1000 Pfd./ In
Bodenfreiheit	58 mm
Drehstabilisator	100 Pfd./ In

Portugal

Bremsbalance	62,725
Erster Gang	29
Sechster Gang	60
Front Spoiler	14
Packer	5
Federung	1100 Pfd./ In
Bodenfreiheit	32 mm
Drehstabilisator	1500 Pfd./ In
Heck Spoiler	10
Packer	4
Federung	700 Pfd./ In
Bodenfreiheit	58 mm
Drehstabilisator	50 Pfd./ In

Europa

Bremsbalance	62,875
Erster Gang	28
Sechster Gang	57
Front Spoiler	20
Packer	6
Federung	1300 Pfd./ In
Bodenfreiheit	31,5 mm
Drehstabilisator	2000 Pfd./ In
Heck Spoiler	16
Packer	2
Federung	800 Pfd./ In
Bodenfreiheit	57,5 mm
Drehstabilisator	100 Pfd./ In

Japan

Bremsbalance	62,75
Erster Gang	29
Sechster Gang	61
Front Spoiler	16
Packer	8
Federung	1200 Pfd./ In
Bodenfreiheit	32 mm
Drehstabilisator	3000 Pfd./ In
Heck Spoiler	7
Packer	4
Federung	900 Pfd./ In
Bodenfreiheit	58 mm
Drehstabilisator	100 Pfd./ In

Australien

Bremsbalance	62,875
Erster Gang	29
Sechster Gang	59
Front Spoiler	14
Packer	8
Federung	1200 Pfd./ In
Bodenfreiheit	33 mm
Drehstabilisator	2000 Pfd./ In
Heck Spoiler	13
Packer	2
Federung	900 Pfd./ In
Bodenfreiheit	58,5 mm
Drehstabilisator	100 Pfd./ In

Machen Sie mit! POWER Software FÜR UNICEF!

Deutsche Software-Industrie und Computerpresse präsentieren zum 50-jährigen Bestehen von UNICEF eine Benefiz-CD.

Mit über 30 Vollversionen



Microsoft
Borland
G DATA SOFTWARE
SYMANTEC.
MegaSoft
Franzis'
BUHL
Ziff-Davis Verlag
BERTELSMANN ELECTRONIC PUBLISHING
MAGNA MEDIA
CHIP
TEDAS
G.I.B.
Peter Hoffmann SERVICE GmbH
HomeOrderTelevision
TRAVELBOX
WEBPLANET
MCAFEE
MICROGRAFX
gebacom
1&1
DraftBoard DESIGN BY F.A.PORSCHE

CD-Inhalt:

Bertelsmann-Taschenwörterbuch Deutsch-Engl./Engl.-Deutsch; **Cocktail! Classic** 1000 Rezepte; **dBase 5.0 für Windows** Datenbankentwicklung; **DraftBoard** DESIGN BY F.A. PORSCHE limit. Pocketversion/Zeichenprogramm; **EZ Language** Sprachenlernprogramm; **Faszinierende Kreaturen** Multimedia-Anwendung; **Grußkarten-Designer; Kulturen der Antike** Multimedia-Anwendung; **MagicEye Light** Uninstaller; **Mainzelmännchen** Bildschirmschoner; **McAfee** Virencheck; **Leadbetter's Golf** und andere Games **Mr. More** Interaktive Multimedia-Show mit Bank 24; **MS-Explorer** Internet-Browser; **Musiktrainer; PC Info** Soft/Hardware Schnäppchenführer; **PC Safe privat** Virenprüfsummenprogramm; **Phoneware f. ISDN lite** Autodialer; **PowerOffice** Personal Information Manager; **Sybex Business Finanzbuchhaltung Light; Travelbox Lite** Hotelführer; **Uuups für Windows** Spaßviren; **WEB Planet Lite** Internet-Kompaß; **WinDraw 3.1** Zeichen/Malprogramm; **WinFax LITE** Faxsoftware; **WinPhone** Telefonsoftware; **WinTV** Die digitale Fernsehzeitschrift; **WISO-Freibetrag** Prüfversion'96; **WISO-Steuerprüfer'96; 10 prominente Stimmen** für den Anrufbeantworter; **10 Stunden freier AOL-Online-Zugang**

Lassen Sie sich diese gigantische Sammlung professioneller Software nicht entgehen!







tewi




AOL

für unicef

Für IBM - kompat. PC mit Win 3.x (od.'95). Alle WZ werden anerkannt. Es gelten die Lizenzbedingungen der jeweiligen Hersteller. Änderungen vorbehalten.

Die Konzeption dieser Anzeige ist unser Kreativbeitrag zur Unicef Benefiz-Aktion'96 © K.E.K. GmbH, München

Machen Sie mit:

Erst testen. Oder sofort kaufen.

Gegen DM 10,- (werden überwiesen an UNICEF) fordern Sie die CDs an zum ansonsten kostenlosen 30 Tage-Test (keine Disks). Sie können das Produkt nach dem Test zurückschicken oder zu zusätzlich DM 79,- erwerben (DM 40,- davon überweisen wir wiederum an UNICEF.) Die CDs beinhalten upgradefähige Versionen; alle Käufer werden bei den Software-Herstellern durch den Erwerb namentlich registriert. Falls Sie die CDs nicht behalten wollen, schicken Sie sie im Paket ausreichend frankiert innerhalb von 30 Tagen zurück. Die Teststellung erhalten Sie, wenn Sie den Coupon ausfüllen und zusammen mit DM 10,- ausreichend frankiert schicken an: EDV-BUCHVERSAND Delf Michel, 42806 Remscheid (Tel. 02191/99 11 00 Fax 02191/99 11 11)

Testanforderung / Bestellung

PP 10/96

- ❑ Ich will die 4 Benefiz-CDs mit oben genannter Software erst 30 Tage testen und lege DM 10,- bei.
  - ❑ in bar ❑ als Scheck

  Nach Ablauf der 30 Tage-Frist werde ich die CDs entweder zu zusätzlich DM 79,- erwerben -oder in einem ausreichend frankierten Paket zurückschicken.
- ❑ Ich bestelle die Benefiz-CDs und zahle direkt DM 89,-.
  - ❑ per Scheck vorab
  - ❑ per Post/Nachnahme (zzgl. DM 6,-)
  - ❑ gegen Rechnung

Firma
Name
Vorname
Straße/Nr.
PLZ/Ort
Tel./Fax
Datum/Unterschrift

Bitte in Blockschrift ausfüllen, ausschneiden und schicken an:



EDV-BUCHVERSAND
Delf Michel
Kennwort: UNICEF
Postfach 10 06 05
42806 Remscheid

KOMPLETTLÖSUNG: WARCRAFT 2 – BEYOND THE DARK PORTAL, TEIL 2

NIEDER MIT DEM DUNKLEN PORTAL

Wie du mir, so ich dir: In der letzten Ausgabe haben wir Sie im Kampf gegen die Menschen begleitet – jetzt geht es den bösen Orks an den Kragen.

Auch diesen Teil hat Ork-Experte und Menschenkenner Martin Deppe für Sie ausgetüftelt. Die Karten stammen von Blizzard. Wie bisher gilt auch hier: Auf den Karten ist der in der Missionsbeschreibung angegebene Weg durch Linien eingezeichnet. Die roten Zahlenangaben und Pfeile beziehen sich auf die im jeweiligen Text angegebenen Stellen.

1. Mission: Allerias Reise

Die erste Mission ist noch relativ einfach zu bewältigen. Die Elfin Alleria hat den Auftrag, zwei berühmte Helden aufzusuchen und mit ihnen gemeinsam den magischen Kreis in New Stormwind (6) zu erreichen. Mit allen Kämpfern geht es Richtung Westen durch den Engpaß, der nach Norden zu einem Dorf führt. Dieses wird befreit, indem Sie Ihre Truppen an die Gebäude und Arbeiter heranziehen. Achten Sie darauf, daß alle Farmer zu Ihrer Seite gehören. Folgen Sie nun dem Weg weiter zu (2), wo der erste Held, Danath, auf seine Eskorte wartet. Hier nehmen Sie die Farm ein. Mit der gesamten Truppe ziehen Sie über das Dorf (1) und den Engpaß (3), wo in einem Verschlag eine Ballista- und eine Rittereinheit ihrer Befreiung harren. Nördlich davon liegt ein Hafen (4), den Sie in Ihre Gewalt bringen. Dort erteilen Sie einen Bauauftrag für ein Transportschiff, während die angrenzende Gießerei die Panzerung weitmöglichst verbessert. Mit dem Schiff setzen Sie Ihre Armee südlich von (5) ab, wo der Paladin Turalyon sich ebenfalls unserer guten Sache anschließt. In der Kirche upgraden Sie die Ritter zu Paladinen und erlernen den Heilspruch.

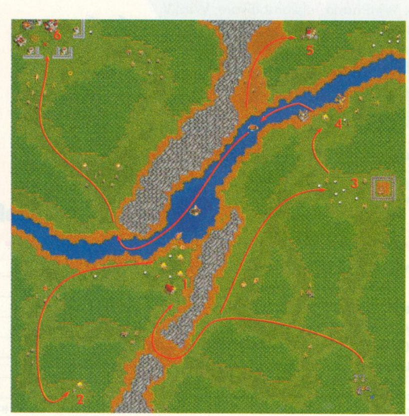
Mit dem Schiff geht es dann weiter am Dorf (1) vorbei. Schließlich lassen Sie die Besatzung hinter dem Gebirgszug am Nordufer an Land gehen. Weichen Sie dabei den Kriegsschiffen aus, und verlassen Sie nach der Landung das Ufergebiet. Jetzt schlagen Sie sich nach New Stormwind (6) durch und führen die drei Heroen über den magischen Kreis.

2. Mission: Die Schlacht um Nethergarde

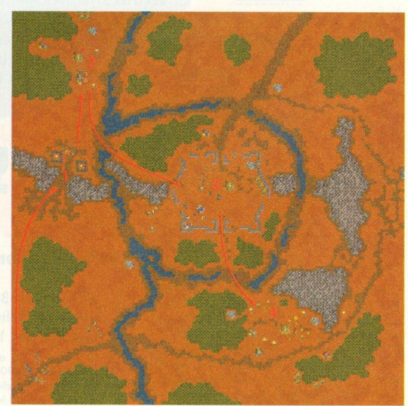
Alle Gegner in diesem Gebiet müssen zerstört werden, ohne daß Ihr Held Danath dabei sein Leben läßt. Mit der Flugmaschine erkunden Sie zunächst das Gebiet in Richtung Norden bis (1). Die gesamten Landstreitkräfte und Arbeiter ziehen Sie nun in sicherem Abstand zu den Türmen an diesen Punkt heran. Die beiden Türme zerlegen Sie mit den Ballistae und den Demolierteams. Anschließend zerstören Sie das Dorf (2) und errichten an dessen Stelle ein eigenes.

Angriffe der anderen beiden Orkstämme erfolgen vor allem aus der Luft – Wachttürme und Bogenschützen sind also äußerst wichtig. Wenn Ihre Armee stark genug ist, knöpfen Sie sich das nächste Orkdorf (3) vor. Bei hohen Verlusten in den eigenen Reihen errichten Sie eine Kaserne und rüsten nach. Sichern Sie in so einem Fall Ihre Stellung mit Wachttürmen. Abschließend greifen Sie das Dorf (4) im Südosten an.

Es versteht sich von selbst, daß der Held Danath während der Kämpfe nicht unbedingt in vorderster Linie stehen sollte.



1. Mission: Alleria führt die beiden Helden zum magischen Kreis.



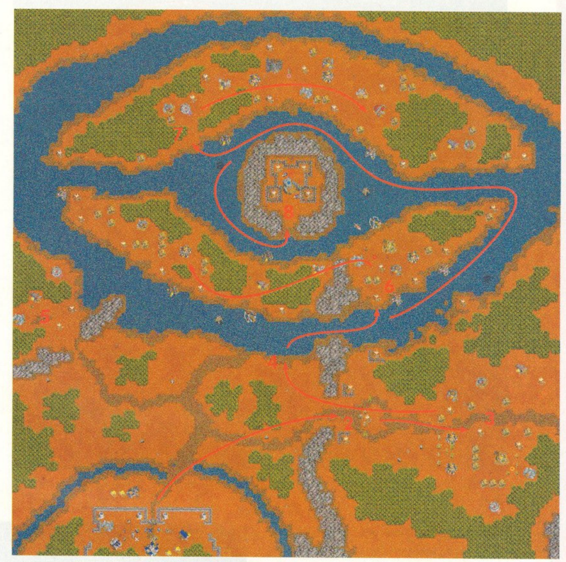
2. Mission: Immer feste drauf – bezwingen Sie alle Orks.

3. Mission: Erneuter Kampf gegen die Horde

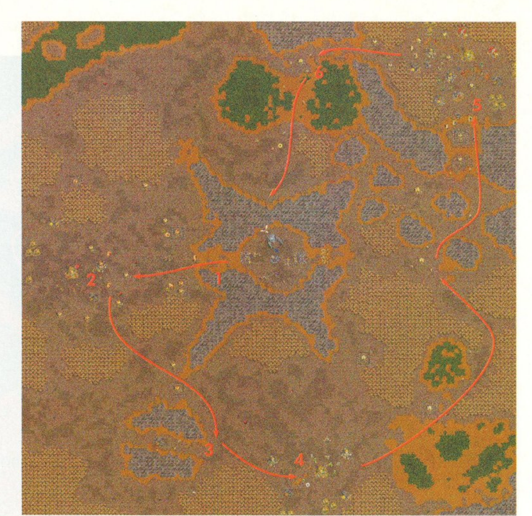
Diese Mission ist gemeistert, sobald alle Festungen der Orks gefallen sind und der Paladin Turalyon das Dunkle Portal (8) erreicht hat. Leider werden diese Gebäude häufig neu errichtet. Sie sollten also stets überprüfen, ob Sie auch wirklich alles zerstört haben. Zunächst einmal wehren Sie sich aber gegen die dauernden Angriffe gegen Ihr Dorf. Stellen Sie auf dem Flußübergang (1) Wachtürme und Truppen auf, und rüsten Sie erst mal kräftig auf. Leisten Sie sich auch ruhig vier oder fünf der neuen Greifenreiter.

Mit einer großen Armee ziehen Sie dann Richtung Osten, wo Sie zunächst die Türme (2) und dann das dahinterliegende Dorf (3) angreifen. Das Dorf zerstören Sie komplett, damit die Insel hundertprozentig in Ihrer Hand ist. An der Stelle (4) errichten Sie einen Hafen mit Gießerei und Raffinerie (Öl befindet sich direkt im Osten). Bei der Goldmine (5) stehen nur einige Türme und Einheiten des Gegners, nach deren Zerstörung Sie Ihre Goldvorräte aufstocken. Bauen Sie auch hier eine Stadthalle.

Von der eigenen Küste aus beschießen Sie mit Ihren Ballistae die gegnerischen Linien und schalen die Kanonentürme mit den Greifenreitern aus. Anschließend beginnen Sie mit der Landung Ihrer Truppen an der Stelle (6). Den roten Orkstamm bekämpfen Sie ohne



3. Mission: Von Insel zu Insel kommen Sie Ihrem Ziel näher, das Portal zu zerstören.

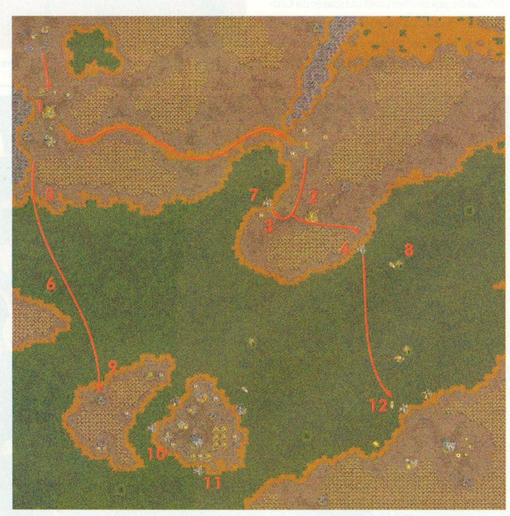


4. Mission: Endlich sind Sie im Orkland angelangt. Damit Sie sich dort auch wohl fühlen, bauen Sie er einmal eine starke Festung auf.

Rücksicht, da es sonst immer wieder zu Gegenangriffen kommen kann. Nehmen Sie sich vor den Todesrittern der lila Orks in Acht: Ihre Wirbelstürme reichen bis an die Nordküste heran und gefährden später auch die dortigen Flotten. Sind die roten Orks von der Bildfläche verschwunden, wenden Sie sich dem letzten Orkvolk zu. Hier reicht es aber aus, nur die befohlenen Gebäude zu zerstören. Sobald das letzte zusammengebrochen ist, schicken Sie Turalyon auf den Weg zum Portal (8). Dort trifft er auf einige Todesritter und Türme, die Sie vorher mit Ihren Greifenreitern beseitigen.

4. Mission: Hinter dem Dunklen Portal

Hier geht es darum, eine eigene Festung aufzubauen und sämtliche Gegner zu vernichten. Nach der Abwehr der ersten Angriffe wenden Sie sich nach Westen, wo ein paar Wach- und Kanonentürme des Gegners stehen (1). Knacken Sie diese mit Ihren Demolierteams und Ballistae und rücken Sie zum Dorf (2) vor. Nach dessen Zerstörung errichten Sie eine eigene Basis und rüsten auf. Bei der südlichen Goldmine (3) beseitigen Sie den Dämon und fangen die gegnerischen Arbeiter ab. Von hier aus greifen Sie die Dörfer (4) und (5) an. Gegen die Skelettkrieger (orange) gehen Sie am besten aus der Luft vor, insbesondere in der Gegend von (6).



5. Mission: Eine Seefahrt, die ist lustig – vor allem, wenn Ihr Gegner keine Häfen mehr hat.

5. Mission: Über die schattige See

Der Auftrag: Errichtung drei eigener Häfen und Vernichtung der gegnerischen (3, 4, 10, 11 und 12). Bevor Sie in See stechen, kommt es jedoch zum Landkampf. Zunächst zerstören Sie das Dorf im Süden (1). Hier wird eine eigene Basis hochgezogen und geschützt. Mit einer schlagkräftigen Armee stoßen Sie dann zum Orklager (2) vor und nehmen es mitsamt den Häfen (3, 4) auseinander. Das eigene Festland ist nun relativ sicher – abgesehen von Landungen durch die beiden südlichen Orkstämme. Achten Sie also mit Luftaufklärung und dem »Heiligen Blick« der Paladine darauf, was sich in Ihrer Nähe tut.

Südlich Ihres Dorfes (5) errichten Sie einen Hafen, Gießerei und Raffinerie. Bauen Sie einen Tanker, und lassen Sie ihn bei (6) nach Öl bohren. Mit Zerstörern patrouillieren Sie derweil an Ihrer Küste. Weitere Häfen bauen Sie an den ehemaligen Stellen der gegnerischen Häfen (3, 4) auf, da sich dort Ölfelder befinden (7, 8). Mit einer Landungsflotte betreten Sie die Stelle (9) und bekämpfen von dieser Insel aus den Hafen (10) auf der Nachbarinsel mit Blizzards (Magier) und Ballistae. Vorsicht vor den Todesrittern, die ihre Wirbelstürme gerne einsetzen. Die letzten gegnerischen Häfen (11, 12) greifen Sie von See aus an.

6. Mission: Der Untergang von Auchindoun

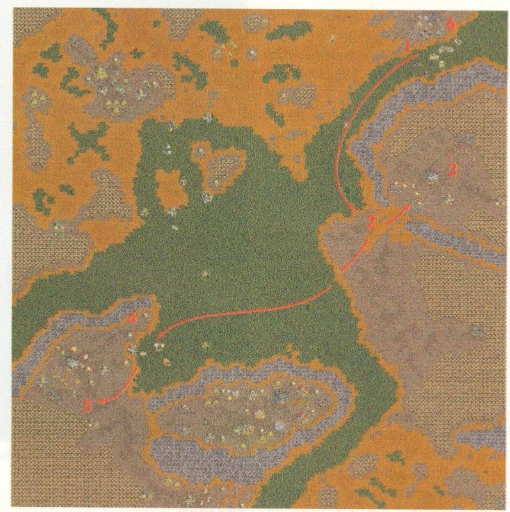
Ihre Aufgabe ist es, den Bleeding-Hollow-Clan (orange) zu bezwingen, gehen Sie daher den anderen Horden möglichst aus dem Weg. Ferner müssen Ihre Helden Danath und Turalyon überleben und den Circle of Power (10) wieder erreichen. Laden Sie die gesamten Truppen bei (1) auf die Transporter, verschiffen sie nach

(2), und landen sie in sicherem Abstand zum Dorf (3). Dort bewachen zwei Kanonentürme den einzigen Eingang zum Talkessel. Schalten Sie diese mit Ballistae aus. Lassen Sie Ihre Kampfschiffe direkt an der Küste, damit sie feindliche Gegenangriffe abwehren. Ist das Dorf zerstört, bauen Sie sofort eine eigene Basis auf und riegeln den Eingang mit Türmen ab. Vorgelagerte Wachtürme sichern die Flotte gegen Luft- und Seeangriffe. Gegnerische Landungen erfolgen meist weiter südlich, also auch dorthin gut aufklären und notfalls rechtzeitig abfangen.

Fliegen Sie nun mit Greifenreitern die ersten Angriffe Richtung (4) – besonders gegen Landungsboote und andere Schiffe. Achten Sie darauf, nicht zu nahe an die Küste im Süden zu geraten, da dort der schwarze Clan mit seinen Wirbelstürmen für Ärger sorgt. Das gleiche gilt auch für Ihre Landungsflotte, die ebenfalls nach (4) reist und ihre Truppen entlädt. Nach der Zerstörung des Dorfes (5) und seiner Verteidiger ist auch diese Mission erfolgreich abgeschlossen.

7. Mission: Deathwing

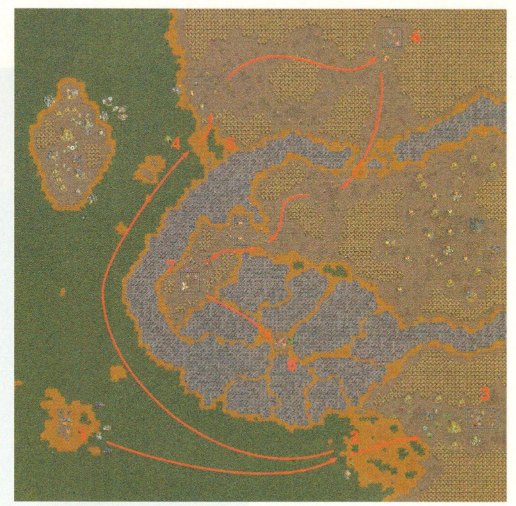
Eine knifflige Aufgabe: Der gefürchtete Drache Deathwing und sein Hort sollen zerstört werden – und das ohne Verlust Ihrer drei Helden Alleria, Khadgar und Kurdran. Letzterer, ein Greifenreiter, muß im Laufe der Mission erst noch befreit werden. Also senden Sie Ihre



6. Mission: Der Bleeding-Hollow-Clan macht Ihnen nur Ärger. Und schon haben Sie ein gutes Argument, um ihn zu bezwingen.

kleine Truppe bei (1) per Transportschiff auf die Reise nach (2) und landen dort. Dringen Sie nun möglichst zügig zum Gefangenenlager (3) vor. Nachdem Sie die dortigen Truppen befreit haben, greifen Sie das Dorf an. Dabei ist Ihr dazugewonnener Greifenreiter eine echte Hilfe. Setzen Sie außerdem die Heilkräfte der Paladine ein. Leider verfügen Ihre Arbeiter nicht über ausreichende Baukenntnisse: Nur die wenigsten Gebäude können errichtet werden – noch nicht einmal Kasernen. Da es häufiger zu Angriffen aus der Luft kommt, sollte schnellstmöglich ein Hafen und eine Zerstörerflotte aufgebaut werden. Letztere schicken Sie zu (4), wo sie mehrere Kriegsschiffe versenkt. Nun ist der Weg frei für eine Landung der gesamten Truppen bei (5). Das Expeditionsheer schlägt sich zunächst nach (6) durch, wo ebenfalls Gefangene ihrer Befreiung harren. Danach rücken Sie siegessicher zum Gefangenenlager (7) vor, das mit zwei Türmen gesichert ist. Diese zerstören Sie mit einem Blizzard.

Der Greifenreiter Kurdran ist leider zu schwach, um Deathwing (8) alleine zu bezwingen. Da Sie über den Landweg nicht an ihn und seinen Hort herankommen, lassen Sie Kurdran den Drachen anlocken (einmal angreifen) und beseitigen diesen gemeinsam mit den Bogenschützen bei (7). Den Greifenreiter heilen Sie bei Bedarf mit den Paladinen. Ist Deathwing getötet, wird sein Hort ebenfalls aus der Luft ausgeräuchert. Und schon ist die Mission beendet.

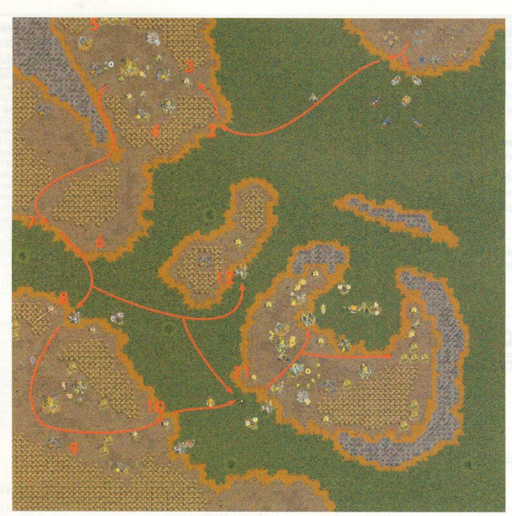


7. Mission: Ihr Greifenreiter Kardran ist Ihnen hier von großem Nutzen.

8. Mission: Küste der Knochen

Ein klarer Auftrag: Alle Gegner müssen bezwungen werden. Verfrachten Sie bei (1) die beiden Demolierteams auf ein Schiff, und landen Sie bei (2). Mit dem ersten Team sprengen Sie den Wachturm (3), mit dem zweiten den Turm bei (4). Das Transportschiff schicken Sie zurück und lassen sämtliche Truppen bei (3) an Land gehen. Achten Sie darauf, daß Sie beim Angriff gegen das Dorf außerhalb der Reichweite des letzten Wachturms (5) bleiben. Schicken Sie also auch keine Arbeiter zur Goldmine. Bei (4) errichten Sie eine Kaserne und bauen eine Ballista. Diese kümmert sich um den Orkturm. Ist die gesamte Insel in Ihrer Hand, greifen Sie mit Magiern von (6) aus die Nordküste des Gegners bei (8) mit Blizzards an. Währenddessen bauen Sie in der Gegend bei (7) eine komplette Hafenanlage auf. Nachdem die Magier die Küste (8) gesäubert haben, gehen Sie hier mit einer starken Armee an Land – vergessen Sie dabei nicht Ihre Luftunterstützung.

Nach Beseitigung der gegnerischen Truppen auf dieser Insel (9) beginnt das gleiche Spiel von neuem: Von (10) aus überschütten Ihre Magier den Gegner bei (11) mit Blizzards. Anschließend setzen Sie Ihre Truppen hinüber. Ihre Flotte sollte mittlerweile stark genug sein, um entlang der Küste ebenfalls angreifen zu können. Als letztes nehmen Sie sich die Gebäude (12) von See her und aus der Luft vor.



8. Mission: Hier können Sie sich so richtig austoben. Besiegen Sie alle Orks.

9. Mission: Das Herz des Bösen

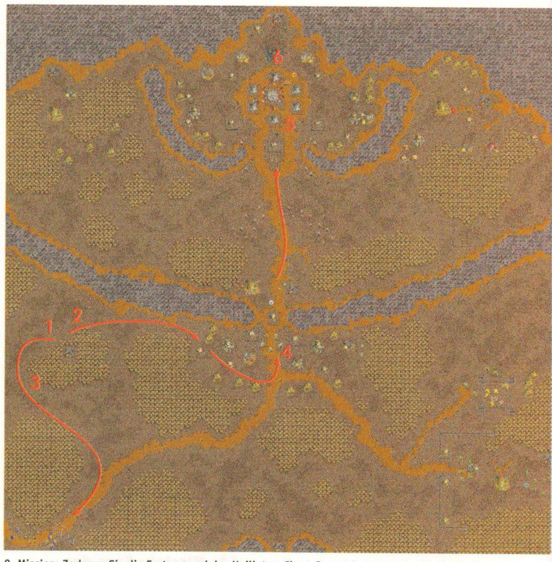
Die Shadowmoon-Festung (6) und Ner'zhuls mystisches Heiligtum (5) warten auf ihre Zerstörung. Schlagen Sie zunächst die Goldmine (1) frei. Anschließend errich-

ten Sie an dieser Stelle eine Basis und sichern diese bei (2) und (3) mit Türmen und Truppen. Besonders mit Luftangriffen müssen Sie rechnen.

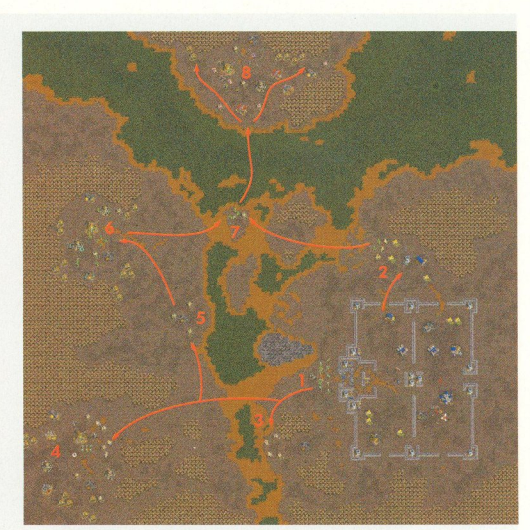
Mit einer starken Armee, die auch zahlreiche Bogenschützen enthalten sollte, greifen Sie das Dorf im Osten (4) an. Hier sammeln Sie Ihre Streitkräfte und stoßen vorsichtig nach Norden vor. Dort bekommen Sie es zunächst mit Horden von Skelettkriegern zu tun, denen Sie am besten mit dem Exorzismusspruch der Paladine beikommen. Weiter im Norden zerstören Sie die dortigen Türme. Da sich rund um das Sanctuum (5) sechs Dämonen und mehrere Todesritter versammelt haben, sollten Sie sowohl Bogenschützen als auch Paladine (Exorzismus!) bereitstehen haben. Auch eine eigene Luftwaffe ist hier von Vorteil. Bewegen Sie diese besonders umsichtig, um nicht aus Versehen Ihre eigenen Truppen zu schädigen. Das Heiligtum (5) zerstören Sie mitsamt der sechs im Kreis angeordneten Runensteine. Als letztes gegnerisches Gebäude fällt schließlich die Festung (6).

10. Mission: Die Belagerung von Vanguard

Hier muß eine Belagerung verhindert werden, während keiner der fünf Helden sterben darf. Um es vorweg zu sagen: Auch nach langer Zeit und Abwehren etlicher Angriffe haben wir das Missionsziel nicht erreicht.



9. Mission: Zerlegen Sie die Festung und das Heiligtum Ihres Gegners.



10. Mission: My home is my castle! Wehren Sie die angreifenden Orks ab.

Bezwingen Sie also besser alle Orks, um eine Chance auf den Sieg zu haben.

Der Gegner ist so freundlich und benutzt immer den »Haupteingang« (1), um die Festung zu erstürmen. Plazieren Sie also hier genug Truppen und Türme (vor allem Kanonentürme). Die übrigen Tore brauchen nicht bewacht zu werden. Das vorgelagerte Dorf (2) wird ebenfalls ständig angegriffen – auch aus der Luft. Mit einigen Wachtürmen und Schützen beseitigen Sie das Problem. Gegen Landangriffe setzen Sie natürlich auch Nahkämpfer ein.

Wie gesagt ist Angriff bei dieser Mission die beste Verteidigung, so daß von (1) aus zunächst die Gebäude (3) bei der Goldmine zerstört werden sollten. Dort sind nur wenige Kampfeinheiten vorzufinden, während Sie im Dorf (4) des gleichen Clans auf mehrere treffen. Sichern Sie sich unbedingt gegen Angriffe der türkisen Truppen aus Richtung (5) ab. Nachdem Sie das Dorf (4) komplett beseitigt haben, ziehen Sie über (5) weiter zum Orklager (6). Mit einer starken Luftwaffe befreien Sie die Insel im Norden (8). Wenn Sie auf Nummer sicher gehen wollen, bauen Sie einen Hafen (7) und setzen Truppen über, um den Gegner zu bekämpfen. Zusätzlich sollten Sie mit Fliegern, dem »heiligen Blick« und Patrouillen nach gegnerischen Überlebenden suchen. Besonders bei diesem Auftrag versuchen die Arbeiter der Orks ständig, zerstörte Gebäude neu zu errichten, teilweise sogar an ganz anderen Stellen als zuvor.

11. Mission: Tanz der lachenden Schädel

Ein Orkstamm hat sich auf Ihre Seite geschlagen und kämpft nun gegen seine Artgenossen. Mit seiner Hilfe müssen diese besiegt werden, wobei keiner der drei Heroen (Khadgar, Alleria und Turalyon) sein Leben aushauchen darf.

Zunächst ziehen Sie schnurstracks nach Norden, wo Sie bei (1) weitere Gebäude (Turm, Sägewerk) und einen Arbeiter von der guten Sache überzeugen. Wichtig ist, daß an alle Einheiten nahe genug herangezogen wird. Anschließend marschieren Sie weiter zum Dorf (2), das sofort nach seinem Verrat bei (3) angegriffen wird. Denken Sie also daran, es zu sichern. Auch bei (1) kann es zu Angriffen kommen; deswegen sind auch hier ein weiterer Turm und eine Handvoll Truppen zu empfehlen. Mit Luftangriffen brauchen Sie nicht zu rechnen. Sind Ihre Streitkräfte stark genug, wagen Sie sich in Richtung Westen zur Orkbasis (4) vor. Besonders wirkungsvoll sind hier die Kombinationen der Zaubersprüche der Menschen und der verbündeten Orks. Die letzte Orkbasis (5) sollten Sie nicht von (4) aus attackieren, da es sonst zu Gegenangriffen auf das eigene Lager (1) kommen könnte. Statt dessen ziehen Sie über (2) und (1) zurück und rücken gegen den Gegner vom Nordosten her vor. Ist das letzte Orklager vollständig zerstört, feiert die seltsame Allianz ihren ersten und letzten gemeinsamen Sieg.

12. Mission: Der bittere Geschmack des Sieges

Das Dunkle Portal muß zerstört werden. Nur einer Ihrer Recken ist in der Lage, diesen Auftrag zu erfüllen: der Magier Khadgar. Achten Sie also tunlichst darauf, daß er diese Mission überlebt. Zunächst aber muß gerettet werden, was zu retten ist: Ihre Festung wird gerade von Orkmassen überrannt. Schicken Sie also Ihre Truppen in die Wehranlage (2) zurück, und zwar in das Festungsinnere (3). Also ziehen Sie die Arbeiter bei (1) ab und lassen diese in der südöstlichen Goldmine arbei-



11. Mission: Sie bekommen Hilfe von unerwarteter Seite: Ein Orkstamm macht gemeinsame Sache mit Ihnen.

ten. Anschließend bringen Sie Ihre Kampfeinheiten in Sicherheit. Bei (3) sichern Sie die dahinter liegenden Gebäude ab und upgraden die Rüstungswerte. Ganz Mutige schicken den Magier (nicht Khadgar!) vor, um auf größere Orkmassen einen Blizzard loszulassen. Jetzt ist es an der Zeit, die Helden im Norden (4) in Sicherheit zu bringen. Dazu sprengt das Demolierteam den Felsen bei (4), und der gesamte Trupp macht sich auf den Weg über (1) zur restlichen Armee (3).

Es folgen ständige Angriffe gegen das letzte Bollwerk, die Sie abwehren, während Sie im dahinter liegenden Dorf kräftig aufrüsten. Achten Sie dabei auf Ihren Goldbestand – die nächste Mine (1) ist nicht ohne Probleme zu erreichen. Auch vom Norden her (5) kommt es zu Angriffen durch Drachen. Direkt hinter den Hügeln (5) liegt jedoch eine Stadthalle, die Sie mit Greifenreitern zerstören – dann herrscht erst mal Ruhe.

Ist eine starke Armee zusammengestellt, machen Sie sich auf den Weg zum Dunklem Portal (6). Denken Sie daran, daß dieses nur durch den Magierhelden Khadgar zerstört werden kann (nur durch direkten Angriff, nicht mit einem Blizzard). Dies ist sehr langwierig – die restliche Armee setzen Sie in der Zwischenzeit zur Absicherung auf die gegnerischen Truppen und Gebäude in der Nähe an. Nach dem Fall des Dunklen Portals ist der Krieg gegen die Orks erfolgreich beendet – bis zur nächsten Missions-CD. (mk)



12. Mission: Die Entscheidung. Bringen Sie Ihren Helden Khadgar zum Dunklen Portal – nur er kann es zerstören.

Eine Bitte an unsere Abonnenten

Vermerken Sie bei Schriftverkehr und Zahlungen neben der vollständigen Anschrift stets Ihre Abo-Nummer.

Sie vermeiden damit unnötige Verzögerungen bei der Bearbeitung Ihres Abonnements.

Vielen Dank

Ihre DMV-Versandabteilung

Selbstverständlich veröffentlichen wir keine Anzeigen, in denen für Softwareprodukte geworben wird, die indiziert sind oder gegen Strafvorschriften verstoßen.

Anzeigenschluß für die nächsterreichbaren Ausgaben
Heft 11 v. 2.10.96 ist am 3.9.96
Heft 12 v. 6.11.96 ist am 8.10.96
Bei Fragen zu Kleinanzeigen wenden Sie sich bitte an
Edith Hufnagel
Tel. 0 89/9 91 15-364
Fax 0 89/9 91 15-377

Kleinanzeigen



Piepsende Modemspiele

Ich will mir demnächst ein Modem kaufen und habe dazu ein paar Fragen:

1. **Stimmt es, daß ich die Gebühren übernehme, wenn ich einen Kollegen mit dem Modem anrufe?**
2. **Wie hoch sind die aktuellen Kosten, wenn ich zum Beispiel ein Spiel wie »Quake« per Modem spielen will?**
3. **Wenn ich zum Beispiel bei »Descent 2« angerufen werden will, muß ich dann so lange warten, bis irgendjemand unbekanntes auch Descent 2 spielen will?**
4. **Muß ich, bevor ich mein Modem anschließe, irgendwelche Gebühren pro Monat zahlen?** *(André Karge)*

1. Ein Modem funktioniert genau so wie ein Telefon, nur daß keine Sprache, sondern nur für die Modems verständliches elektronisches Gepiepse über die Leitungen geht. Es zahlt wie beim Telefonat immer derjenige, der anruft.
2. Die sind genau die selben, wie bei einem normalen Telefongespräch. Da die Telekom das Gebührensystem im Moment ziemlich verkompliziert hat, kann man da keine allgemeine Aussage treffen. Am besten holen Sie sich eine Gebührentabelle von der Telekom (aus einem Telekom-Laden oder auch beim Postamt).
3. Einfach nur das Modem an die Telefonleitung hängen und warten, daß jemand anruft, genügt natürlich nicht. Woher soll ein Anrufer auch wissen, daß an dem Anschluß ein Modem wartet, und daß auf dem Computer Descent 2 läuft? Sie müssen sich schon mit einem Kollegen absprechen, mit dem Sie spielen wollen.
4. Zusätzlich Gebühren für ein Modem berechnet die Telekom nicht. Die Kosten sind genau identisch mit einem normalen Telefongespräch. Allerdings könnten Sie sich von der Telekom eine Mehrfach-Anschlußdose installieren lassen, an die das Telefon und das Modem gleichzeitig ranpassen. Dadurch ersparen Sie sich das dauernde Umstöpseln zwischen beiden Geräten.

Was ist eigentlich DirectX?

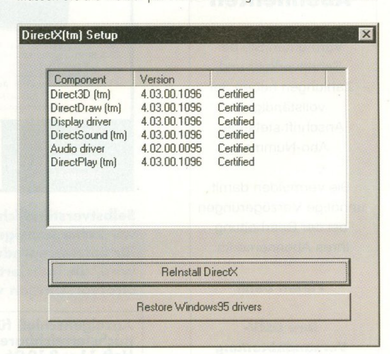
1. **In Eurer Zeitschrift ist immer die Rede von DirectX und Direct3D. Ist damit ein und derselbe Treiber gemeint, oder handelt es sich dabei um verschiedene Treiber?**
2. **Woher bekomme ich diese Treiber?**
3. **Woher weiß ich, welche 3D-Karte am besten ist?**
4. **Braucht man für speziell an die Karten angepaßte Spiele trotzdem einen schnellen Pentium, oder reicht auch einer mit 60 MHz?** *(Dominik Müller)*

1. Ja, wir meinen die selben Treiber, wenn wir abwechselnd von Direct3D und von DirectX sprechen. Wenn Sie DirectX installieren, kopiert die Routine automatisch auch immer Direct3D mit auf die Festplatte.
2. Eigentlich müssen Sie sich diese nicht separat besorgen. Microsoft macht es den Spiele-Herstellern zur Auflage, daß diese DirectX zu einem entsprechenden Spiel mitliefern. Die neueste DirectX-Variante finden Sie auf der CD 9/96 der PC Player im Verzeichnis \DEMOS\GUBBLE \DIRECTX.
3. In dieser Ausgabe haben wir die aktuellen 3D-Karten ausführlichen getestet.
4. Der empfohlene Prozessor hängt nach wie vor vom Spiel ab. Zwar sollen 3D-Karten dem Prozessor unter die Arme greifen, allerdings setzen viele Teams die Spiele bisher noch schlampig um. »Virtua Fighter PC« für die »Edge 3D«-Karte von Diamond lief zum Beispiel mit nur 20 Bilder/s, obwohl das Spiel speziell für die Edge-Karte programmiert war.

Keine Silberlinge in Sicht

Ich besitze einen Gateway 2000 PC mit dem Betriebssystem Windows 95. Wieso kann ich im MS-DOS-Modus nicht auf das CD-ROM zugreifen? Der PC meldet »Ungültige Laufwerksangabe«. Unter Windows läuft alles optimal. *(Norbert Baudisch)*

Hier fehlen vermutlich der CD-ROM-Treiber in der CONFIG.SYS und das MSCDEX-Programm in der DOSSTART.BAT. Diese beiden Programme sind unnötig, wenn Sie unter Windows 95 arbeiten. Wenn Sie Windows beim Start aber per Taste »F8« als »Nur Eingabeaufforderung« starten oder Windows per »Computer im MS-DOS-Modus starten« verlassen, müssen diese Treiber aktiv sein. Gegebenenfalls sollten Sie dann einfach den Befehl DOSSTART eintippen. Wenn das CD-ROM-Laufwerk immer noch nicht aktiv ist, müssen Sie die Treiber per Hand hinzufügen. Den Treiber für Ihr



DirectX brauchen Sie sich nicht extra zu besorgen. Die Spielehersteller liefern es mit jedem Spiel aus, das DirectX benutzt.

INSERENTENVERZEICHNIS

AB Union GmbH	52/53
Acclaim Entertainment	39, 137
Althoff Computerspiele	197
AOL Bertelsmann ONLINE	57
Arctic Soft	197
Bachler Computer	139
Bertelsmann Club	165
Bomico	10/11, 27, 49, 51, 133
Call	71
CDV Software	73
CompuServe GmbH	–
CPS Heidak	175
Cross Computersysteme	121
Delius Klasing Verlag	173
DMV Vertrieb	147, 163, 171, 179 Beihefter
Electronic Arts	21, 25, 31, 35
Elsa	19
ENSONIQ	33
Game It!	161
GH-DATA	189
Groß Electronic	173
Guillemot International	195
Highway to Hell	59
Hint Shop	187
ICP Verlag	193
Infogrames Entertainment	81
Jet Stream	149
Jöllenbeck GmbH	143
KaroSoft	189
Koch Media	145
Konami Deutschland	185
Kremer Axel	191
L&L Telco	197
Magic Line	189
Media Point Vertrieb	14/15
Media World GmbH	23
Micro Fun	187
MieKro Multimedia	181
Multi Media Soft	173
Navigo MultiMedia	47
Novalogic Ltd.	125, 127, 129
OKAY Soft	197
ORION Versand	189
Pearl Agency	Beihefter
Philip Morris GmbH	202
Sega Deutschland	37, 76/77
SOFTSALE Versand	141
Software 2000	64/65
Software Company	135
Test'n Take	177
Topware CD-Service	6, 201
unicef	183
Virgin Interactive	4/5
Wial Versand Service	153

Teilbeilagen:
CONRAD; JE Computer; PC Pannenhelfer; World of Games



CD-ROM-Laufwerk finden Sie auf den Disketten zu Ihrem Laufwerk. Binden Sie ihn genau so ein, wie es in der Installationsanleitung steht. Für ein Toshiba XM-5302B-Laufwerk sieht die Zeile zum Beispiel folgendermaßen aus:

DEVICEHIGH = C:\TOSHV111.SYS /D:MSCD000

In die DOSSTART.BAT (finden Sie im Windows-Installationverzeichnis, meistens \WINDOWS) müssen Sie dann noch folgenden Zeile eintragen:

MSCDEX.EXE /D:MSCD000

Achten Sie darauf, daß die Pfade auf die Programme richtig angegeben sind, sonst werden die Programm trotzdem nicht geladen.

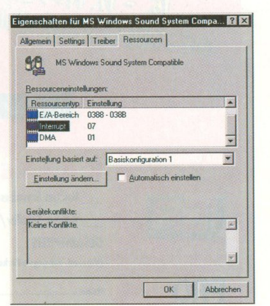
Mysterien unter Windows 95

1. Wenn ich den PC einschalte oder neu starte, erscheint bei mir die Meldung »Static Device Resource Conflict, Boot or Run Setup«. Diese Meldung tritt bei mir aber erst seit der Installation von Windows 95 auf. Der PC läuft jedoch einwandfrei. Was hat diese Meldung zu bedeuten?

2. Warum läßt sich meine Soundkarte unter Windows 95 im Soundblaster-Pro-Modus nicht auf IRQ 5 konfigurieren, sondern nur auf höhere IRQs?

3. In meinem Windows-95-Verzeichnis gibt es ein »System«-Verzeichnis, das 25 MByte an Daten enthält. Ich wüßte gerne, ob ich dort die Dateien löschen kann, die ich nicht für meine vorhandenen Geräte benötige? Sie müßten ja auch auf der Windows-95-CD sein. *(Nicolas Kastner)*

1. Bei einigen Computer ändert Windows 95 etwas in den Einstellungen des Chipsatzes auf dem Motherboards. Da das ohne das Wissen des BIOS geschieht, meckert dieses beim anschließenden Booten. Aber kein Grund zur Sorge: Auch mit dieser Meldung läuft Ihr System stabil.
2. Vermutlich belegt hier eine andere Karte bereits diesen IRQ. Dank des Plug-&-Play-Systems merkt Windows 95, daß dieser IRQ bereits belegt ist, und stellt ihn nicht zur Verfügung.
3. Finger weg! In diesem Verzeichnis lagern alle lebenswichtige Dateien von Windows 95. Anhand der Namensgebung der Dateien kann kaum einer entscheiden, ob die Daten überflüssig sind oder nicht. Wenn Sie hier etwas wichtiges löschen, startet Ihr System eventuell überhaupt nicht mehr.



Wenn Sie unter Windows 95 die Ressourcen nicht frei verändern können (hier bei der Soundkarte), dann hat diese das Plug-&-Play bereits für andere Karten verwendet.

Unbeantwortete E-Mails

Ich habe Euch schon mehrere E-Mails an ttreff@pcplayer.mhs.compuserve.com geschrieben, habe aber niemals eine Antwort erhalten. *(Klaus Walter)*

Vermutlich haben Sie die E-Mail von T-Online aus abgeschickt. Aus uns unerfindlichen Gründen erlaubt T-Online einen Punkt in der Namensangabe vor dem »@« (zum Beispiel Sabine.Muster@t-online.de). Das ist keine Standard-Internet-Namensangabe, und unser Mail-Server kommt damit nicht zurecht. Wir erhalten zwar die E-Mail, können Sie aber nicht mehr beantworten.

Zusatz zur 3D-Grafikkarte

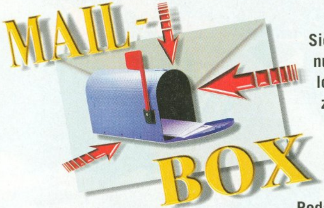
Ich besitze einen Computer mit einem 486DX/80, der einen Mathe-Coprozessor, ein Award-BIOS v.4.5.0 und einen ISA-AT-Classic-Bus besitzt. Da meinen Rechner zur Zeit immer noch die damals installierte 08/15-Trident-Karte besitzt, spiele ich nun mit dem Gedanken eine »Victory 3D«-Karte von Elsa zu kaufen. Nun meine Frage: Muß für diese Karte eine andere Grafikkarte vorhanden sein, da immer von einem Grafik-Beschleuniger gesprochen wird, oder besitze ich damit eine komplette Grafikkarte mit 3D-Funktionen? *(Karsten Krebs)*

Die »VICTORY 3D« von Elsa arbeitet als eigenständige Karte, benötigt also keine weitere Grafikkarte im PC. Sie ist voll kompatibel zu anderen Super-VGA-Karten und ersetzt Ihre alte. Überhaupt gibt es bisher nur den »3D Blaster« von Creative Labs, der zusätzlich eine normale VGA-Karte benötigt. Sie bekommen allerdings ein anderes Problem: Die Elsa-Karte benötigt wie jede neue 3D-Grafikkarte einen PCI-Bus. Da dieser auf Ihrem Motherboard mit dem Classic-AT-Bus aller Wahrscheinlichkeit nicht vorhanden ist, und ISA nicht kompatibel zu PCI ist, sollten Sie auf jeden Fall über einen Motherboard-Tausch nachdenken. **(hf)**

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt Ihre Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns; wir werden versuchen, Ihre Fragen in einer der nächsten Ausgaben zu beantworten.

Unsere Adresse:
DMV Verlag
Redaktion PC Player, »Technik Treff«
Dornacher Straße 3d, 85622 Feldkirchen
Oder per E-Mail:
ttreff@pcplayer.mhs.compuserve.com – Bitte ohne Dateianhänge!

Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge zusenden können; bitte schicken Sie also kein Rückporto oder frankierte Umschläge mit.



Sie wollen Ihre Meinung über PC Player loswerden oder sich zu allgemeinen Computerthemen äußern? Wenden Sie sich an den DMV-Verlag, Redaktion PC Player, Dornacher Str. 3d, 85622 Feldkirchen. Oder per E-Mail an »leser@pcplayer.mhs.compuserve.com«.

Gateway, Quake und Werbung

Tja, so schnell kann es gehen: In der PC Player 8/96 noch im »Finale« ironisch-kritisch beschmunzelt, in der Ausgabe 9/96 auf dem besten Werbeplatz, direkt auf der ersten Doppelseite zu finden: die »Quake«-Werbung. Es ist erstaunlich zu sehen, wie leichtfertig mit manchen Dingen umgegangen wird ...
Trotzdem: Hut ab vor Eurem Kommentar dazu! Er hat mir wieder einmal gezeigt, das Ihr Euch unabhängig und kritisch mit den gebotenen Inhalten auseinandersetzt, auch wenn es manchmal vielleicht gegen die finanziellen oder redaktionellen Interessen geht. (Man kann sich nicht des Eindrucks erwehren, daß Euer Verhältnis zu id etwas gespannt ist).
Aber eigentlich wollte ich Euch nur sagen, daß die Idee mit dem alten, aber immer noch spielenswerten Legend-Adventure prima war (Trotz der Tatsache, daß ich das Spiel später auch auf dem Legend-Webserver entdeckt habe). Das macht die PC Player Plus eben so kaufenswert: Es gibt immer etwas Neues, und immer ein Quentchen mehr als bei den anderen Zeitschriften. Weiter so!

(Andreas Goedecke)

Die Quake-Anzeige hat uns auch überrascht – ein weiterer Beweis, daß die Redaktion die Anzeigen auch erst sieht, wenn das gedruckte Heft bei uns eintrifft. Unser Verhältnis zu id-Software ist keineswegs gespannt – id ist dafür bekannt, in manchen Dingen (auch bei Interviews) etwas unkonventionell zu sein. »Gateway« kann man zwar auch auf dem Web-Server von Legend downloaden, aber erstens kostet das mächtig Telefongebühren und zweitens war die Legend-Truppe so nett, uns (nach langer Diskussion) als einziger deutscher Zeitschrift zu erlauben, Gateway auf die Heft-CD zu packen. Ansonsten bedanken wir uns brav für das viele Lob.

Need for Windows 95?

In Ausgabe 9/96 hattet Ihr die »Need for Speed«-Special-Edition getestet. Ich wartete schon lange auf den Release-Termin, um auch endlich per Netzwerk gegen Freunde zu fahren, doch was mußte ich feststellen? Laut Eurem Testbericht ist eine Netzwerkpartie nur über Windows 95 möglich. Dagegen las ich in anderen Spiele-Magazinen nichts dergleichen. Nun bitte ich um Aufklärung: Ist NFS-SE auch per DOS im Netzwerk spielbar?

(Thomas Bauer)

Leider nein, denn wie in unserem Test erwähnt (und auf der Packung klar beschriftet), ist Need for Speed nur unter Windows 95 netzwerkfähig; die ebenfalls auf der CD enthaltene MS-DOS-Version enthält nur Treiber für Modem und Nullmodem (wie schon die »normale« Edition). Und bitte fragen Sie uns nicht, warum das den Kollegen nicht aufgefallen ist ...



Need for Speed – nur mit Windows 95 gibt es die Netzwerkunterstützung.

Mail Order Monsters

Ich habe bei fast allen Softwarebestellungen bei Versendern sehr unterschiedliche – meist schlechte – Erfahrungen gemacht. Angefangen bei der Erreichbarkeit (Annahmezeiten, Leitungen besetzt) über die Programm(un)kenntnis der Bestellannahme, Lieferzusagen, Preisangaben bis zur Zahlungsmöglichkeit. Dies geht mit Sicherheit allen so, die ihre Software (auch aus Preisgründen) bei diesen Firmen beziehen. Macht doch mal was in dieser Richtung. Eine Umfrage darüber oder eine ständige Hitliste kommt in der PC Player bestimmt besser an als die Angabe des beliebtesten Anwendungsprogramms. Zumindest würden sich bei so mancher Firma die Kunden nicht mehr wundern, wenn (bei Lieferzusage) der Postmann statt 400,- Mark nur 90,- Mark als Nachnahme verlangt und im Paket dann noch die englische statt der deutschen Version liegt.

(Volker Goebel)

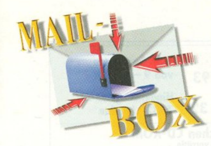
Jeden Monat wenden sich einige Leser mit Problemen dieser Art an uns: Falsches Spiel geliefert (oder sogar gar nichts), der Umtausch defekter Ware wird verweigert oder die Auslieferung von »Z« schon im April versprochen (»Wird morgen sicher losgeschickt«). Und ja, es gibt auch schwarze Schafe in der Branche, die bis hin zum Betrug (Scheck einlösen, nie ein Spiel verschicken) den Kunden verärgern. Aber eine »Hitliste« hat mehrere Nachteile: Sie ist viel zu einfach zu manipulieren, denn mit Sicherheit wird es Händler geben, die böse Briefe über die Konkurrenz schreiben (lassen) und sich selbst in bestem Licht zu präsentieren versuchen. Die Redaktion kann unmöglich allen Geschichten nachgehen oder sie alle im Heft veröffentlichen, denn wenn es sich um eine Lüge oder auch nur ein Mißverständnis handelt, wird der reingelegte Händler vielleicht rechtliche Schritte gegen uns einleiten.
Mit gesundem Menschenverstand kann man sich vor Problemen schützen: Nur schriftlich, niemals telefonisch bestellen, und eine Kopie der Bestellung behalten. Vorkasse, gerade bei der ersten Bestellung, sollte man vermeiden und lieber auf Nachnahme ausweichen. Und hat man mal einen guten Händler gefunden, sollte man nicht wieder jeden Monat nach dem billigsten Preis schielen, sondern lieber eine Stammkunden-Beziehung aufbauen.



Okay Soft
Inh. Herbert Wirnshofer
Am Graben 2 92557 Weiding
Tel. 09674 -1279 Fax -1294
hotline news 09674-8405

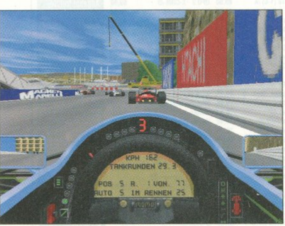


NEU: Spätschicht: jeden Mittwoch bis 20.00 Uhr!
Ab DM 250.- Rechnungsbetrag VERSANDKOSTENFREI (Inland)
Abuse DV 66.90
Afterlife DA 71.90
AH-64D Longbow DV 78.90
Albion DV 35.90
Alien Trilogy DA 87.90
▪ American Civil War DA 61.90
Anvil of Dawn DV 71.90
▪ Akte Pandora DV 78.90
Ascendancy DV 55.90
ATF: Adv. Tactical Fi. DV 78.90
Bad Mojo DV 75.90
Baku Baku Animal DV 55.90
▪ Baphomets Fluch DV 75.90
Battle Cruiser 3000 AD DV 63.90
Battle Isle 3 DV 71.00
Battle Race DA 67.90
Bioforge Classic DV 29.90
▪ Bleifuß 2 DV 56.90
Boong DV 46.90
Caesar 2 DV 77.90
Chewy Esc v. F5 DV 35.90
Chronicle o.t. Sword DV 75.90
Civilization II DV 76.90
▪ Civil War General DV 78.90
Command + Conquer DV 82.90
- Ausnahmezustand DV 29.90
▪ C. + C.2/Alarmstufe Rot 88.90
Conquest o.t. New World 82.90
▪ Crusader No Regret DV 65.90
Cybermage DV 55.00
▪ Daggerfall DV 81.90
Daley Thompsons DV 66.90
▪ Daytona USA DA 75.90
Deadalus Encounter DV 27.90
Deathkeep (Win'95) DA 69.90
▪ Der Planer 2 DV 69.90
Der Produzent DV 75.90
Descent 2 DA 79.90
▪ - Mission Builder DA 45.90
▪ Destruction Derby 2 DV 75.90
▪ Diabolo DV 79.90
Die Fugger 2 DV 75.90
Die Siedler 2 DV 68.90
▪ Discworld 2 DV 81.90
DSA 1-Schicksalsklinge DV 24.90
DSA 2-Sternenschweif DV 24.90
Dungeon Keeper DV 72.90
Earth Worm Jim 1+2 DV 64.90
Earthsiege 1 DV 25.90
Earthsiege 2 DV 75.90
Eishockey Manager DV 22.00
Elisabeth I. DV 85.90
F 1 Manager 96 DV 69.90
Fantasy General DV 65.90
Fifa Soccer 95 Classic DV 29.90
▪ Flottenmanöver DV 75.90
▪ FPS Baseball 96 65.90
Freddy Pharkas DV 25.90
Gabriel Knight 2 DV 82.90
Gene Machine DV 66.90
Golden Gate Killer 65.90
▪ Grand Prix 2 DV 98.90
Greg Norman U.C.Golf DA 48.90
Head to Head DV 28.90
Hind 72.90
▪ Hugo 4 DV 62.90
Indiana Jones Desk Top Ad. 25.90
Indy Car Racing 2 DA 75.90
Kick off 96 DV 38.90
▪ Lands of Lore 2 DV 87.90
Larry 5 DV 25.90
▪ Lighthouse DV 82.90
▪ Links LS a.A.
NEU IM PROGRAMM: SONY
PlayStation 389.-
Resident Evil 84.90
Little Big Adv. Classic DV 29.90
Lost Eden DV 24.90
▪ Mad TV 2 DV 73.90
Magic Carpet Plus DV 29.90
Manic Karts DA 35.90
▪ Martini Racing DA 26.90
▪ Master of Antaris 82.90
Mega Race 2 DV 59.90
Missionf. Cyberstorm DV 77.90
▪ Monster Truck DV 75.90
Mortimer 61.90
M.P. Ritter der Kokosnuß 63.90
NBA Live 96 DA 79.90
Need for Speed Special DV 78.90
NHL Hockey 95 Classic DV 29.90
NHL Hockey 96 DA 79.90
Normality DV 72.90
Offensive DV 82.90
▪ Olympic Games DA 68.90
▪ Olympic Soccer DA 68.90
Onside Soccer DV 79.90
▪ Orion Burger DV 75.90
▪ Panzer Dragoon DV 75.90
Panzer General 2 DA 35.90
Pizza Connection DV 22.00
Pro Pinball (Win'95) DV 56.90
▪ Quake DA 69.90
- Level CD DA 25.90
Rebel Assault 2 DV 79.90
Return Fire (Win'95) DV 72.90
Riddle of Master Lu DV 75.90
Ripper + Lösungsheft DV 77.90
▪ Risiko DV 75.90
Road Rash DV 63.90
Sam + Max DV 35.90
▪ Schleichfahrt DV 79.90
▪ Sega Rally DA 75.90
Sensible World Europe Ed. 55.90
Shannara DV 75.90
Shellshock DV 75.90
Silent Hunter DV 69.90
Silent Thunder (Win'95) DV 82.90
▪ Sonic CD DA 55.90
Space Bucks DV 69.90
Space Hulk 2 (Win'95) DA 77.90
Speed Haste DA 59.90
Space Quest 5 DV 25.90
Star Trek Klingons 66.90
Star Trek Deep Space Nine 68.90
Star Trek Warrior Set DV 61.90
Stonekeep DV 88.90
Strike Base DV 58.90
▪ S.T.O.R.M DV 73.90
Super Streetfighter 2 DA 62.90
SU 27 Sukhoi DV 69.90
▪ Syndicate Wars DV 81.90
Team Chef DV 49.90
Terminator-F. Shock DV 75.90
Terra Nova-Strike Force DA 73.90
▪ Terror Trax DA 38.90
TFX Eurofighter 2000 DV 82.90
▪ The Darkening DV 82.90
The Dig DV 70.90
▪ The Muppets Inside DA 65.90
Themepark Classic DV 29.90
▪ Think X DV 41.90
This Means War DV 71.90
▪ Tiefighter SVGA DV 75.90
▪ Time Commando DV 73.90
▪ Tomb Raider DA 69.90
▪ Toonstruck DV 75.90
Touche-5th Musketier DV 68.90
Toshinden DA 65.90
Tyrian DA 65.90
UEFA Euro 96 DA 64.90
Ultra Pack 2 DV 78.90
Urban Runner DV 66.90
US Navy Fighter Cl. DV 29.90
Virtua Fighter DA 75.90
Vollgas DV 55.00
Warcraft 2 DV 74.90
- Zusatz CD DV 29.90
Wing C. 3 Classic DV 33.90
Wing Commander 4 DV 78.90
Worms DV 65.90
- Reinforcment DV 34.90
▪ Zork Nemesis DV 79.90
▪ "Z" DV 74.90
Sonderpreise Neuerscheinungen Toptitel
T-Online OKAY#
LÖSUNGSHEFTE ab 9,90
komplette Angebots-Liste kostenlos! Bitte System angeben!
Soundblaster 16 pro Value Ed./IDE/pnp 165.-
Soundblaster 32 PnP 259.-
Soundblaster AWE32 PnP 355.-
Roland SCD-15 399.-
Gravis Ultrasound PnP pro 279.-
Gravis Ultrasound PnP 225.-
Yamaha DB 50 XG 199.-
Yamaha SW 60 XG 319.-
CH-Products: Pro Pedals 185.-
CH-Products: Flight Stick pro 115.-
GRAVIS Grip Game System + NHL96 164.-
GRAVIS "Grip Pads" 59.-
GRAVIS Analog pro transparent 49.-
GRAVIS Firebird 2 129.-
Wingman EXTREME 85.-
Microsoft Sidewinder 3D pro + Fury 99.-
Thrustmaster Formula T2 Lenkrad 230.-
Thrustmaster F 16 Flight 235.-
Thrustmaster F 16 TQS 249.-
Alpha Twin 39.-
TEAC CD-56-E CD-Rom 6x 175.-
NEC CDR 1300A CD-Rom 6x 165.-
Änderungen und Irrtümer vorbehalten! Annahmeverweigerungen sind gebührenpflichtig. Unfreie Retouren werden nicht angenommen!
Vorauskasse oder Stammkunden DM 6,50 * Nachnahme DM 9,90 (+ DM 3,- Zkgeb.) * Ausland Vorauskasse DM 18,00
ACHTUNG: KEIN Ladengeschäft. Abholung bestellter Artikel nach Vereinbarung!



Keilerei um Grand Prix Zwei

Schade, dachte ich mir, als ich vor dem Bildschirm saß und eine Runde Hockenheim fuhr, daß Ihr mein Gesicht nicht sehen konntet. Was bot sich meinen Sinnen? SVGA, Stereo-16-Bit-Sound, nette GM-Musik. Ich steuerte den Wagen durch einen richtigen Wald, an Tribünen vorbei, unter Werbebrücken hindurch. Ich sah nicht nur, wenn ich vom rechten Weg abkam, sondern hörte es auch. Sogar die Wageneinstellungen brachten tatsächlich (meistens) deutlich bessere Zeiten ein. Ich war zufrieden ... Aber dann war da dieser Gedanke, der mir durch den Kopf schoß, hin und her, immer wieder; leise zunächst, doch dann immer lauter: Update, Update, Update! Hatte ich es hier tatsächlich mit einem dieser gemeinen Tricks zu tun, ein Spiele-Update gut getarnt für teures Geld als neues Spiel zu verkaufen? Alles spricht dafür: Die 3D-Engine ist immer noch die des Vorgängers, natürlich um zeitgemäße Features erweitert; die Strecken sind Gott sei dank noch die gleichen; die ganze Struktur des Programms ist mit dem Vorgänger nahezu identisch. **(Thomas Krause)**



Selten kam so viel Leserpost zu einem Spiel wie zu »Grand Prix 2« von Microprose.

Das kann man natürlich auf zwei Arten sehen: Schließlich ist die echte Formel Eins Jahr um Jahr sich auch recht ähnlich. Großartige neue Features sind bei einer Simulation schwer zu (er)finden (obwohl wir uns sehnlichst einen Netzwerk-Modus gewünscht hätten). Und ohne die Verzögerung wäre GP2 auch auf Ihrem Rechner noch langsamer gelaufen.

Der Test von »Grand Prix 2« in Ausgabe 9/96 auf Seite 81 stimmt zwar im Großen und Ganzen, jedoch bin ich mit der Kritik, daß man sich die eigenen Reifensätze nicht aussuchen kann, absolut nicht einverstanden. Schließlich bekommen auch alle Formel-1-Teams von Goodyear die gleiche Reifenmischung für die jeweiligen Grand Prix geliefert, die können sich es ja auch nicht aussuchen. Beim ersten Teil dieses Spiels konnte man noch zwischen den Mischungen wählen, weil damals eben auch noch das Reglement dementsprechend war. **(Jürgen Peham)**

(...) Als zweites würden wir in unserer Stellung als Formel-1-Insider doch gerne auf einige Mängel hinweisen, die Herrn Schnelle zwar nicht aufgefallen sind, aber von Ihnen vielleicht dennoch für eine Auswertung dieses Spiels benutzt werden könnten. Wir würden beispielsweise gerne darauf hinweisen, daß Rennen unter regnerischen Wetterbedingungen von diesem Programm gar nicht berücksichtigt werden, obwohl sie sogar beim Vorgänger bereits enthalten waren. Auch daß die Rennwagen zu »solide« sind, also daß sie Kontakte mit der Rennstreckenabgrenzung und anderen Autos problemlos überstehen, würden wir gerne als unrealistisch bezeichnen und somit als Kritikpunkt zum Programm erwähnen. Auch die mangelnde Aktualität ist dem Programm vorzuwerfen: Es wäre sicherlich programmiertechnisch nicht weiter schwer gewesen, die Namen der Fahrer der 96er Saison sowie das Aussehen ihrer Helme und Autos im Spiel mit einzubeziehen. **(J. Stahl und T. Loewenstein)**

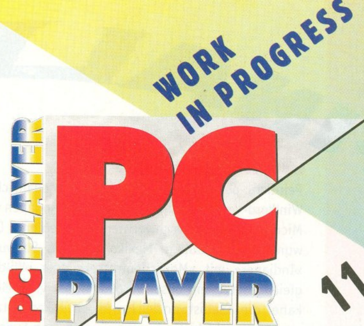
Kritik ist angekommen, Antwort folgt sofort: Daß es keine Regenrennen gibt, ist uns zwar aufgefallen, wurde bis zum Redaktionsschluß aber nicht vom Hersteller bestätigt. Auf den Verdacht hin, einfach nur Pech respektive immer Sonnenschein zu haben, mußten wir auf entsprechende Kommentare aber verzichten. Die neue Saison ist kein technisches, sondern ein rechtliches Problem: Microprose hat nur die 94er-Daten von der FOCA lizensiert; die 95er-Saison ging an Psygnosis und die 96er-Daten sind exklusiv bei Sega gelandet.

»Ein Pentium 133 ermöglicht SVGA mit allen grafischen Details, wenngleich selbst auf einer 166 MHz Maschine immer noch ein wenig Ruckeln wahrzunehmen ist«, heißt es in Eurem Zweittest zu GP 2 in Ausgabe 9/96. Ich besitze einen P133 mit 16 MByte und eben jenes Spiel und kann Eure Angaben nicht nachvollziehen. In SVGA ist das Spiel reichlich langsam und selbst ohne jedes Detail bietet es noch keine ausreichende Geschwindigkeit. Bei Außenansichten ist mein Prozessor (laut O-Taste) sogar dann noch mit bis zu 140% aus- bzw. überlastet.
Das an sich wäre ja noch erträglich, aber selbst bei VGA mit nicht allen Details bleibt das Spiel ab und zu mal hängen (an der Swap-Datei liegt es nicht, die hab ich schon abgeschaltet), wobei sich die Autos so lange im Zeitlupentempo weiterbewegen, bis man irgendeine Taste drückt. Dies geschieht sowohl im Demo- als auch im Selbstfahrmodus und hat im letzteren Fall fatale Auswirkungen auf die Spielbarkeit, da der Wagen während der Zwangszeitlupe auf keine Joystick-Bewegung reagiert. **(Jörg Benne)**

Wenn das Spiel so langsam läuft und sogar stockt, dann liegt das sicher an Windows 95 und etwaigen, im Hintergrund laufenden Utilities. Unser Tip: Beim Booten die F8-Taste drücken und mit der Einstellung »Nur Eingabeaufforderung« booten. Danach tippen Sie noch »DOSSTART« (und Return) um die CD-ROM-Treiber nachzuladen. Und wenn SVGA gar so quälend langsam läuft, dann ist meist der VESA-Treiber schuld, der offensichtlich ein besonders übles Exemplar ist. Installieren Sie probeweise UniVBE 5.1 (zu finden auf dem CD-ROM von PC Player).

SCHREIBEN SIE UNS

Leserbriefe an die Redaktion können Sie am praktischsten per E-Mail loswerden. Unsere Anschrift im Internet ist »leser@pcplayer.mhs.compuserve.com« (ohne Leerzeichen). Natürlich erreichen uns auch Briefe unter der Adresse
DMV VERLAG
Redaktion PC Player
Dornacher Str. 3d
85622 Feldkirchen
Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir nicht jede einzelne Zuschrift individuell beantworten können. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion Kürzungen vor.



DIE ADVENTURES KOMMEN

Neun neue Adventure-Tests in dieser Ausgabe sind Ihnen nicht genug? Kann man leicht ändern: Nächsten Monat kommen mindestens drei weitere Titel. Mit »Fable« versucht Telstar den Zutritt zu dem hart umkämpften Markt und bringt schicke Super-VGA-Grafik mit. Der »Synnergist« hat sich verspätet und soll dann auch endlich testfertig sein. Und mit »Alien Incident« von Gametek kommt der Humor nicht zu kurz: Außerirdische überfallen die Erde gerade an Halloween, dem Tag der Verkleidung. Chaos ist also vorprogrammiert.

Handgezeichnetes ist bei Fable angesagt

RETTEN STATT ZERSTÖREN!

Criterions »Scorched Planet« hat eine ungewöhnliche Idee im 3D-Spielesektor. Nicht wilde Zerstörungswut ist angesagt, vielmehr sollen Sie Kolonisten beschützen und retten. Ob das Windows-95-Spiel sich dadurch wirklich anders spielt, werden Sie wahrscheinlich nächsten Monat bei uns lesen können. Außerdem soll die Flugsimulation »F-22 Lightning« von Novalogic bei uns eintreffen.



Saurier greifen an: Scorched Planet

BOLIDEN DER ZUKUNFT

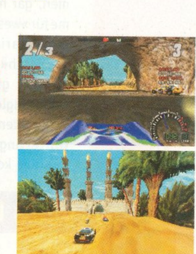
Gleich dreimal sollen uns nächsten Monat die großen Kampfroboter aus der Zukunft besuchen. Aus Interplays Labors kommt »Shattered Steel«, welches schon in der Preview-Version mit einer geschickten Missionsstruktur lockt. 3D-Neuling 7th Level verspricht »G-Nome«, bei dem der Spieler während einer Mission aus einem Mech aussteigen, zu Fuß zu einer Installation laufen und dort einen neuen klauen können soll - cool! Und das Original kehrt auch zurück: Activisions »Mechwarrior 2: Mercenaries« ist angekündigt worden.

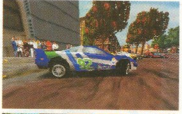


Shattered Steel - eines von drei Mech-Spielen

GIB GAS, ICH WILL SPASS

Hochstimmung bei der Rennspiele-Fraktion: »Bleifuss 2« stellt grafisch alles in den Schatten, was es bisher auf PCs zu sehen gab. In einem ausführlichen Special wollen wir das Spiel genauer unter die Lupe nehmen, denn dank Netzwerk-Modus, SVGA-Unterstützung und einer speziellen Truecolor-Darstellung gibt es mehr zu erzählen als man denkt. Die Windows-95-Version von »Indy Car Racing 2« ist ebenfalls im Anmarsch.









Bleifuss 2 - diese Grafik ist eine Wucht

OLDIES BUT GOLDIES

Re-Releases von alten Spielen kommen in Mode. Sei es als Emulation, direkte Umsetzung oder erweiterte Deluxe-Version: Die Achtziger Jahre sind wieder da. PC Player bringt einen Überblick über die besten Spielesammlungen, die aktuellen Emulatoren und die Hitliste der Redaktion: Diese Spiele wollen wir unbedingt für den PC wiederhaben!

EXTRA: Nächsten Monat mit großem Super-Poster!

PC PLAYER 11/96 erscheint am 2. Oktober

Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

FINALE

Indianer = Kannibale?

Peinlich, peinlich: Der Thesaurus der spanischen WinWord-Version enthielt einige, nach Angaben von Microsoft selbst, »schwerwiegende Fehler«. Dies wurde Anfang Juli in Mexiko bekannt. So wurde »Indianer« mit »Menschenfresser« oder »Wilder« gleichgesetzt, ein böser Vergleich, den viele Mexikaner, die ja selbst von den Mayas oder Inkas abstammen, gar nicht lustig fanden. Suchte man Synonyme für »westlich« (kulturell verstanden), schlug WinWord »arisch«, »weiß« oder »zivilisiert« vor. »Lesbisch« wurde mit »pervers« oder »verdorbene Person« gleichgesetzt. Microsofts mexikanischer Marketingleiter stellte fest, daß der Thesaurus auf gedruckten Versionen basiere, in denen die gleichen Wörter angegeben seien. Ein Update werde dennoch in Kürze kostenlos per Internet erhältlich sein.



KANES TOP-5-ANMACHSPRÜCHE

Sie haben richtig gelesen, auch Kane, Führer der »Command & Conquer«-Bruderschaft von Nod, Herr der Kontinente und Herrscher von Millionen, hat einmal sein erstes Date. Die Westwood-Crew hat sich überlegt, welche Bagger-Sprüche er wohl verwenden würde ...

5: Klar Du, ich bin echt für den Weltfrieden. Schau, ich befriede Südafrika, den Kongo, Ägypten ...

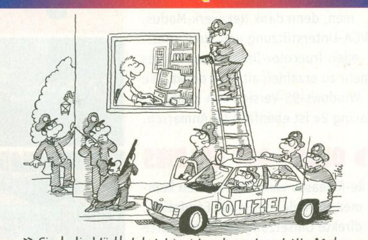
4: Aber sicher bin ich hier, um Petra abzuholen. Oder SEHE ICH SO AUS, als würde ich scherzen?

3: Na, gefällt Dir der Abend? RUHE! ICH sage, ob er Dir gefällt!

2: Nein, Du mußt mir glauben: Der Tarnpanzer hat wirklich keinen Sprit mehr!

1: Komm, ich zeig Dir meinen »Obelisken des Lichts«.

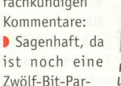
tikis MS-SpielDOSe



»Sind die blöd! Jetzt bin ich schon das dritte Mal unerkannt im Zentralrechner des Landeskriminalamts!«

Kabelsalat

Neulich, im Serverraum des DMV-Verlags: EDV-Spezialeinheiten waren damit beschäftigt, das verlagseigene Netzwerk nach einem Zusammenbruch auf den technisch neuesten Stand zu bringen. Die fachkundigen Kommentare:





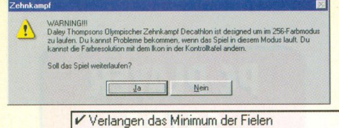
Kein Wunder, daß Quake im Netz so langsam läuft.

- Sagenhaft, da ist noch eine Zwölf-Bit-Parallelleitung!
- Tja, da hat dieser Jörg Langer einmal zu oft »Command & Conquer« im Netz gespielt.
- Da müssen Sie die PC-Bergwacht rufen.

Spaß beiseite: Die hier abgebildeten Lehrlinge der Hüls AG hatten in einem Versuch demonstriert, daß PVC-Kabel nicht von alleine brennen können. (ra)

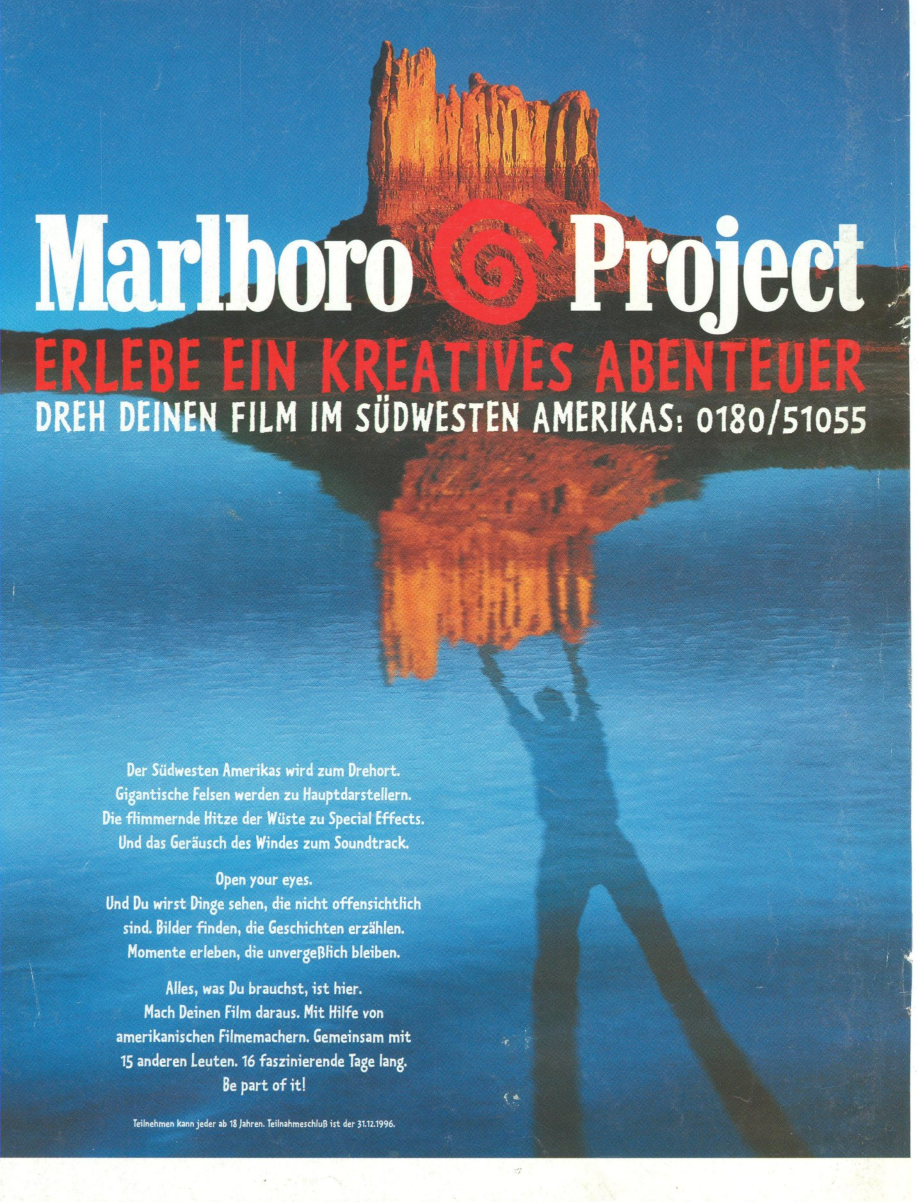
Parallelen des Lebens

Bereits in der vorigen Ausgabe testeten wir Interactive Magics »Bruce Jennings World Class Decathlon«. Die deutsche Fassung mit Namensgeber Daley Thompson konnte durch die heftige Übersetzung beim Belustigungsfaktor Punkte machen. Die schönsten Stilblüten wie die »Zerlegung der Festplatte« oder die »Fielen«, die das Installationsprogramm auf die Festplatte kopiert, wollen wir Ihnen nicht vorenthalten.






Bud Tucker
in
Double Trouble
TEL 0621-48286-700
INFO-LINE
FAX 0621-48286-710
Unverbindliche
49,95 DM
Preisempfehlung
ENTSCHEIDEN SIE SICH:
Sie erhalten Bud Tucker in Double Trouble wahlweise mit „Verpackungsmüll" oder ohne Umverpackung, aber zum gleichen Preis!
Ein größenwahnsinniger Verbrecher, die Übernahme der Weltherrschaft und ein Teenager mit einer unmöglichen Frisur...!
☺ Adventure auf CD-ROM
☺ Abgedrehte Cartoons
☺ Knackige Rätsel
☺ Brüllend komische Dialoge
☺ Brandneu und in deutsch
☺ Für 49,95 DM
http://topware.compuserve.de
GUTE SOFTWARE PREISWERT!
TopWare
MERIT STUDIOS
Du übernimmst die Rolle von Bud Tucker, einem Teenager und echt coolen Typen aus Muddy Creek. Als der Professor, der Oberexzentriker dieses Städtchens, entführt und sein *Duotronischer Replikator* gestohlen wird, hängt es allein von Bud Tucker ab, die Welt vor dem kriminellen Genie Richard Tate zu retten. Buds einzige Spur ist ein Streichholzheftchen aus dem zwielichtigen Stripperschuppen „Big Al´s", das am Tatort gefunden wurde. Buds Abenteuer führen ihn nach Barryville, wo er bei dem Versuch, den Professor zu befreien (und ganz nebenbei auch noch die Welt zu retten), auf allerlei merkwürdige abgedrehte Figuren und Situationen trifft. Wird Bud es schaffen? Wird es dem gerissenen Richard Tate gelingen, sich die Welt untertan zu machen? Wird das Gute über das Gemeine siegen? Tja, was meinst Du ...?



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,9 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)